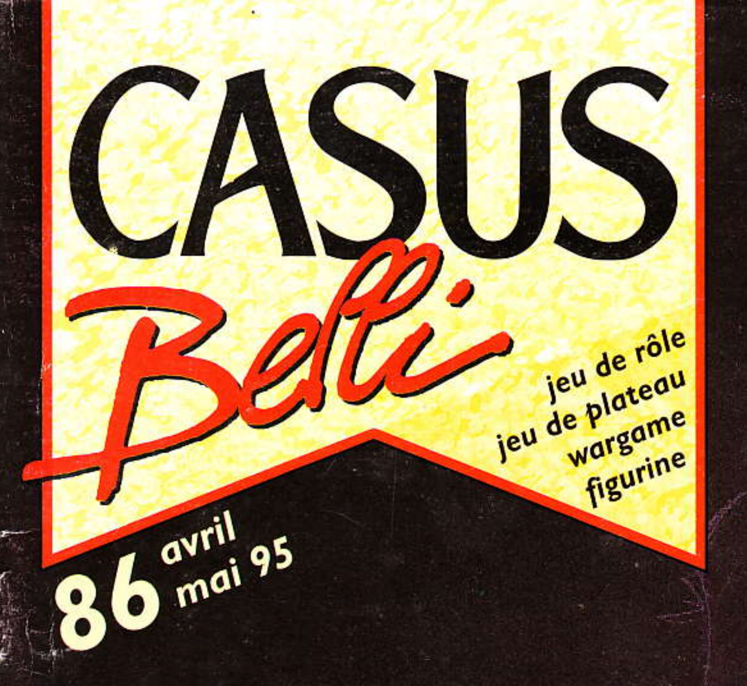


86 avril mai 95

Légendes des Contrées oubliées

le jeu de rôle

Warhammer batailles fantastiques

la gamme en v.f.

SPQR

le combat antique

Trophées 94 du jeu de rôle

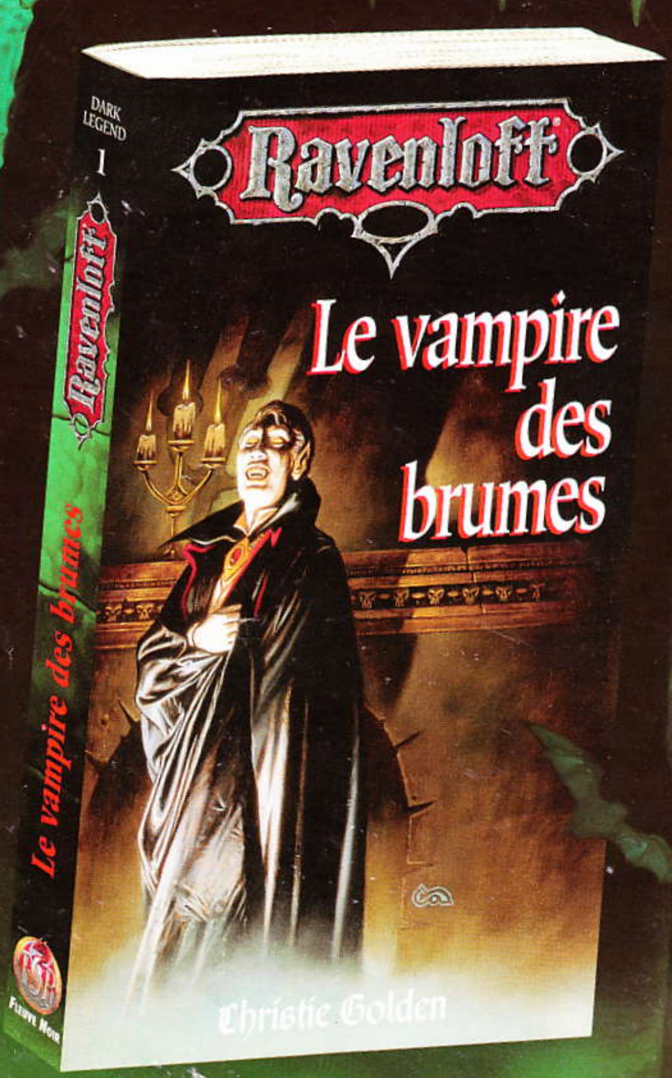
les résultats

Un grand scénario Star Wars : combattez aux côtés de Luke Skywalker et de Han Solo...

M 3168 - 86 - 35,00 F-RD
255 FB - 9,20 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

Dans toutes les Librairies à partir du 21 Avril.





Il n'est pas facile de faire face aux monstres du Château de Ravenloff.
Mais le pire c'est de rencontrer le maître : le Comte Strahd von Zarovich.

FLEUVE NOIR

A paraître en Mai, le N° 2 « Le Chevalier de la Rose Noire »



SPELLFIRE™

Maîtrisez la Magie

Jeu de cartes INTERACTIF pour jouer ou COLLECTIONNER





EN FRANÇAIS





Vous connaissez SPELLFIRE ™
Vous appréciez SPELLFIRE ™
Bénéficiez de l'offre spéciale BOOSTER
qui vous est spécialement réservée !





Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition



Prix conseillés : Starter (2 paquets de 55 cartes) : 90 F. - Booster (15 cartes) : 25 F

Je souhaite bénéficier de l'offre spéciale «**boosters SPELLFIRE ™**» et recevoir:

❑ **5 boosters.. 100 F. (au lieu de 125 F.)**

❑ **1 Starter ....90 F.**

Ci-joint mon règlement de ....(franco de port) à l'ordre de **Jeux Descartes,**
1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15.

NOM...PRENOM...............................
ADRESSE..
CODE POSTAL.............................VILLE.......................................

Offre valable pour la France métropolitaine jusqu'au 31 mai 1995.





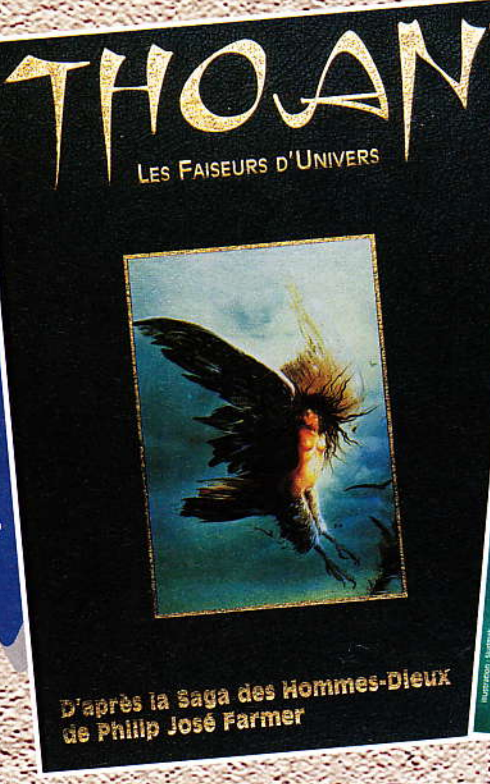
RETROUVEZ LE SOUFFLE ÉPIQUE DE LA GRANDE AVENTURE !



LES FAISEURS D'UNIVERS

D'APRÈS LA SAGA DES HOMMES-DIEUX DE PHILIP JOSÉ FARMER

version prestige à tirage limité numéroté, couverture façon cuir, dorée au balancier





432 pages superbement illustrées

LES PORTES S'OUVRENT SUR L'AVENTURE !

RENDEZ-VOUS AVEC LES AUTEURS DE THOAN
AU 10e SALON DES JEUX DE PARIS, PORTE DE VERSAILLES DU 8 AU 17 AVRIL 1995, STAND DESCARTES

Je souhaite recevoir :

❑ THOAN, LES FAISEURS D'UNIVERS.. 295 F.

❑ THOAN, LES FAISEURS D'UNIVERS, version prestige........................ 349 F.

Ci-joint mon règlement de F................ (franco de port) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Parix cedex 15.

DESCARTES 36 15

NOM..

PRENOM...

ADRESSE..

CODE POSTAL...............................VILLE..................................



Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

® JEUX DESCARTES 1995. THOAN, Les Faiseurs d'Univers, est édité et distribué en accord avec Philip José Farmer c/o Ralph M. Vicinanza Ltd. Illustration de couverture : © W. Siudmak
La Saga des Hommes-Dieux est disponible aux éditions POCKET (7 volumes)

86 Sommaire



Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle

Couverture : Thierry Ségur.

N'oubliez pas notre ***bulletin d'abonnement*** *en pages 83 & 111*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.
Nos ***anciens numéros*** *peuvent être commandés en page 87.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.
Encart publicitaire Descartes Éditeur non paginé inséré entre les pages 58 et 59.

Édito

Lorsque vous lirez ces lignes, il y aura probablement six ou sept jeux de cartes à collectionner disponibles en français. A *Casus*, on aurait plutôt tendance à apprécier ce nouveau type de jeu, tout en déplorant la surenchère qui pousse certains à dépenser des sommes folles pour constituer un paquet gagnant. Trop dépenser, c'est non seulement se précipiter vers son propre écœurement à brève échéance, mais c'est aussi s'enfermer dans le ghetto des « bêtes de tournoi » avec qui personne n'aura envie de jouer. Finalement, à vous, joueurs, de fixer des limites pour préserver l'intérêt : ne pas dépenser plus dans des cartes que ce que vous mettriez dans d'autres jeux, ou bien décider de constituer un groupe de joueurs, où tous investiraient la même somme, et de limiter le troc au groupe. Car si trop de joueurs ne savent pas se limiter, le phénomène de ras-le-bol peut étouffer cette famille de jeu aussi vite qu'elle est apparu, et du fait même de ceux qui prétendent se passionner pour…

Pendant que vous votiez pour élire vos jeux de rôle préférés (voir les résultats p. 16-17), Boulogne-Billancourt et Cannes récompensaient également la création ludique. Les prix sont, pour les auteurs, le meilleur baromètre de l'enthousiasme qu'ils ont pu susciter, hors considération commerciale. Car les « petits » ont toutes les chances de gagner, et les « gros » (ou les « pros ») ne sont primés que s'ils motivent suffisamment de supporters actifs.

Merci donc, tant à ceux qui ont exprimé leur opinion pour les Trophées Casus, pour avoir contribué à l'un de ces événements qui amènent un souffle d'air frais par-ci par-là ; qu'aux auteurs qui, bien que passionnés de jeu, ne se contentent pas de jouer à ceux des autres, et grillent aussi un nombre incalculable de soirées et de week-ends pour ajouter leur grain de sel à la création.

De son côté, le dépouillement du sondage, comme vous pouvez l'imaginer, est un travail de titan, et nous n'aurons un premier aperçu des grandes tendances que pour le prochain numéro. Patience !

Didier Guiserix

La double

Kult, le jeu qui fait peur ?

Ce jeu a suscité une vive polémique : fallait-il le traduire, malgré ses qualités ? Son thème et son ambiance, très sombres, ne laissent vraiment pas indifférent. Notre avis en page 34.

Trophées Casus Belli 1994

Et le gagnant est…
Pour connaître tous les résultats de VOS votes, rendez-vous en page 16-17.

Animations à Annecy

Cela n'a presque aucun rapport avec les jeux de rôle, mais si vous désirez découvrir deux ou quatre ans à l'avance des films d'animation (qui ne sont pas « que » des dessins animés) aussi différents et/ou insolites que *Wallace et Gromit*, *Laputa*, *Akira*, *Screen Play* ; rendez-vous au *Festival international du film d'animation d'Annecy*, du 30 mai au 4 juin. Un des derniers champs libres de la création d'univers originaux, où Caro et Jeunet (*Delikatessen*, *La cité des enfants perdus*) ont pu présenter leurs premières œuvres, il y a plus de quinze ans. Renseignements au (16) 50.57.41.72.

LE JEU DE ROLE : QU'EST-CE QUE C'EST ?

Vous pouvez toujours demander notre brochure gratuite sur le jeu de rôle, pour la diffuser et informer votre entourage. Pour vous la procurer, envoyez-nous une enveloppe grand format (21 x 29,7) libellée à votre adresse et suffisamment affranchie (au moins 3,50 F).



Encyclopédie médiévale-fantastique, volume I
Vous savez quoi ? On a tellement travaillé sur le dernier *Casus Belli*, puis sur le hors-série n° 14, qu'on a tout simplement oublié de vous en parler, de ce hors-série. Alors bon : il est paru le 8 mars, mais on le trouve toujours en kiosque (ouf !). Il s'y entasse des tas de personnages, de monstres, de scénarios, de lieux, avec leurs caractéristiques pour AD&D, Warhammer JdRF et SangDragon/Simulacres. Et si ça vous plaît, peut-être bien qu'on vous en fera un volume II, un de ces jours ; mais on essayera de vous tenir au courant.

du chef !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Dans Gwô et *Millord* (p.80-81), les figurines de Thanatezu sont de l'auteur même de ces gentils monstres : Laurent Lusinchi. Ils sont rares ceux qui inventent une bestiole et créent dans la foulée la figurine qui va avec !

DESTINATION AVENTURE

La rubrique de ceux qui veulent encore apprendre. Cette fois-ci : savoir gérer le temps (page 38).

Bandes dessinées. Nos illustrateurs (et illustratrices) font également de la bande dessinée. Ce mois-ci, vous trouverez dans toutes vos bonnes librairies les deux ouvrages suivants :

- **Mary la Noire** (vol 1. *Les trépassés*) est un récit fantastique sur fond de pirates anglais et de fantômes. On attend la suite de l'abordage avec impatience. Par Florence Magnin aux pinceaux et Rodolphe à la plume.
- **Les pouvoirs de Tchoubou** est le deuxième tome des aventures de Sylfeline, par Bati et Bellamy. Pour le plaisir de retrouver une adorable demoiselle (et son ours en peluche), comme celles qui égayent nos sommaires. À ce sujet, d'autres demoiselles du même Bellamy sont également présentes dans le jeu de cartes *Intervention divine*.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, *Casus Belli* s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, vous pourrez gagner un double paquet de base pour *SpellFire* en français, édité par TSR (distribué par Descartes).

SHADOWRUN EN DEUIL

Nigel Findley s'est éteint à Vancouver, en février, victime d'une attaque cardiaque. C'était un auteur de jeu indépendant, connu en partie pour son travail sur *Gurps Illuminati*, mais surtout pour les très nombreux suppléments *Shadowrun* de qualité (*Denver*, *Corporate Shadowfiles*, *Lone Star*, etc.) dont il fut responsable.

Voici la liste des gagnants de notre précédente mise en jeu (Casus 85). Ils recevront un exemplaire de *La saison des cendres* (éditions Delcourt) :
Bodoni Thierry (57 Moyeuvre-Grande), Breas Jean-Philippe (69 Lyon), Burelout Nicolas (64 Henday), Charvet Thomas (75 Paris), Chosson Jérémie (86 Vouneuil-sur-Vienne), Degan Johan (33 Bordeaux), Depuiset Nicolas (59 Douai), Dubuis Thomas (59 Lille), Galligani Patrice (13 Aix-les-Milles), Gernez Arnaud (59 Beauvois-en-Cambrésis), Gil Garcia (95 St-Leu la Forêt), Goliez Serge (31 Castanet), Guenat Martial (59 Orchies), Guidou Fabrice (95 Cergy), Jean Cédreic (38 Echirolles), Laverrière Marc (Genève - Suisse), Lecca Nathalie (87 Nexon), Liroy Eric (68 Rosenau), Malard Emmanuel (44 Pornichet), Mandiau Carole (Binche - Belgique), Marquaire Jean-Philippe (88 Etival Clairefontaine), Martin Véronique (33 Villenave d'Ornon), Moreau Pascal (02 St-Quentin), Nicolas Fabien-Pierre (69 Lyon), Ogrodnik Daniel (28 Dreux), Peron Grégory (92 Levallois-Perret), Proust Benjamin (75 Paris), Schopphoven François (51 Moslins), Steibel Glederic (25 La Chevillotte), Xolin Pablo (67 Dettwiller).

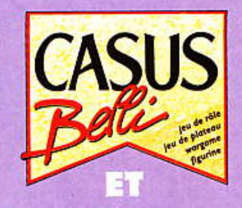
Prochain numéro : le 9 juin

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 40 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE DU JEU DE BASE DE SPELLFIRE



OFFERTS PAR



ET



ET



Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli - Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15.

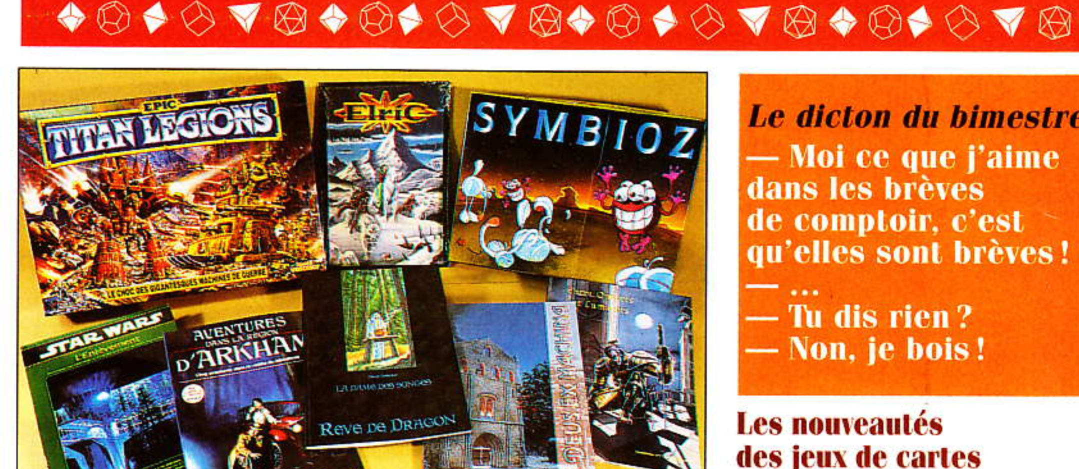
Mise en jeu ! Casus Belli 86
Tirage le 9 mai 1995
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
....



Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents ce printemps ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.

Le saviez-vous?

TSR va lancer un nouveau « concept » de jeu en août ! Si vous devinez de quoi il s'agit, on vous paye des bananes ! Plus sérieusement (quoique !), il s'agira d'un jeu de dés à collectionner. Hop ! Plus vous lancerez de dés différents, plus vous serez fort. Avec des dés rares ou courants, des extensions en septembre et novembre ! Un dernier détail : le jeu est prévu pour les plus de dix ans ! Et en plus, ce n'est même pas un poisson d'avril !



Le dicton du bimestre :

— Moi ce que j'aime dans les brèves de comptoir, c'est qu'elles sont brèves !
— ...
— Tu dis rien ?
— Non, je bois !

Les nouveautés des jeux de cartes (en anglais et en français) ddbutent en page 8.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Azure Wish Edition

● **Salve** : ce jeu de plateau est disponible (voir Têtes d'affiche).

Delcourt

● **Légendes des Contrées oubliées**, encyclopédie et jeu de rôle, ne saurait tarder (voir Épreuve du feu, p. 32-33).

Délires

● **Écryme**, la geste des Traverses passe de chez Tritel à Délires. *Éole* est un guide ddtaillé de cette ville, par quartiers, avec ses loges, ses spécificités, des inspirations pour des scénarios (avril/mai). *Le Ballon Poste* est une gazette gratuite d'informations sur Écryme, disponible auprès de votre boutique (suivant arrivage).

● **Bouvines 1214** est maintenant disponible en boutique. **Hohenliden 1800**, un wargame napoléonien (présenté de la même façon), sera disponible en mai.

● **Quest II**, jeu par correspondance, est prévu pour fin mars. Le serveur **3615 Quest** est dÆsormais géré par Délires elle-même.

● La société Délires a changé d'adresse, pour la contacter : Délires SARL, 4 rue du Sergent Hoff, 75017 Paris. Tél. : (1) 46.22. 82.47.

Descartes Éditeur

● **Thoan - les faiseurs d'univers** : le livre de base (432 pages) devrait être disponible. Il y en aura une édition normale et une version « prestige » à tirage limité numéroté, avec couverture dorée façon cuir. En avril/mai suivront l'écran plus une campagne. *Le Supplément* de Descartes (volume 9) sera consacré principalement à Thoan.

● **L'appel de Cthulhu** : *Aventures dans la région d'Arkham* (cinq scénarios ; disponible), *Frères de sang II* (scénarios au second degré ; avril/mai).

● **Shadowrun** : *La dame de cœur* (scénario ; avril/mai).

● **Ars Magica** : *La tempête* (scénario ; avril/mai).

● **Mutant Chronicles** : *Imperial* (guide ; avril/mai).

● **Star Wars** : *L'enlèvement* (scénario ; disponible), l'écran du maître de jeu (avril/mai), *Le manuel du Maître de jeu* (paru ; voir Têtes d'affiche).

Games Workshop France

● **Talisman** : *Royaumes du Mal* est la première extension pour ce jeu (paru).

● **Warhammer JdBF** : *Warhammer arcanes* (une nouvelle boîte de magie ; avril).

● **Titan Légions** est un nouveau jeu, compatible avec Space Marines, et à l'échelle Epic (disponible).

● **Warhammer 40.000** : *Codex Ultramarines*, tout sur les Space Marines (mai).

Hexagonal

● **Vampire** : *Livre de clan : Toréador* (guide ; bientôt).

● **Mage** : *La trame du destin* (scénario ; mai/juin).

● **JRTM** : *Les royaumes perdus de Cardolan* (campagne ; devrait être parue).

● **Loup-garou** : *La voie des loups* (guide ; avril/mai).

● **Rolemaster** : *Rolemaster Compagnon III* (supplément de règles ; juin).

Jeux Spear

● La société Spear (anciennement Habourdin) propose dès avril des boîtes **Soirées de meurtre** (murders-parties) en prêt-à-jouer, avec éléments à donner aux joueurs, cassette audio. Les scénarios sont conçus pour 6 à 8 participants. Les titres prévus sont : *Enquête dans le passé*, *Mort sucrée*, *Sanglant anniversaire de mariage*, *Double meurtre au soleil*.

Kaze Animation

● **Les chroniques de Lodoss 3** sont disponibles, toujours pour les amateurs de dessins animés japonais et d'AD&D.

● **IRIA** et **Maps** sont des OAV (Original Animated Video) ce qui, parait-il, signifie que ces dessins animés ne sont pas prévus pour une diffusion autre que vidéo (ni cinéma, ni télé). *IRIA* est particulièrement bien dessiné et animé, il montre le travail de chasseurs de primes intergalactiques. Un début prometteur (on espère vivement la suite). *Maps* est une histoire genre SF années 50, avec des robots géants japonais. Nous n'accrochons ni sur l'histoire, ni sur le dessin, mais il y aura peut-être des fans.

LucasFilm Magazine

● Ce nouveau magazine (4 numéros par an) s'adresse à tous les fans de *Star Wars*, d'*Indiana Jones*, etc. Pour vous renseigner et vous abonner, contactez LucasFilm magazine, 20 rue Capitaine Ferber, 75020 Paris.

Ludis

● **Kult** : le jeu est disponible (voir Épreuve du feu p. 34-35), l'écran (avec scénarios et archétypes) est prévu pour avril. *Tarotícum*, une campagne, sera disponible en mai.

Ludodélire

● **Formule Dé** : *Interlagos – Jose Carlos Pace*, c'est le grand prix du Brésil (avril).

● **Manhattan** est prévu pour cet été. C'est la traduction du jeu de l'année 1994 en Allemagne.

● De nouvelles règles pour **Terrain vague** sont en cours de réalisation.

Marui-KWC

● Cette société de paintball vend des **pistolets à mini billes de peinture** (format Colt moderne). Il est encore plus évident, avec ces modèles ressemblant à des armes réelles, que l'on ne doit pratiquer ce loisir que dans un espace privé, clos et ddlimité, et en aucun cas dans la rue ! Diffusion par Les trois pylônes, 6 rue J.-J. Rousseau, Parc d'activité des Radars, 91350 Grigny.

MultiSim

Après les jeux de cartes, Multisim se met au « livre » puisque sont prévus d'ici la fin de l'année des romans sur Nephilim, Rêve de Dragon et Chimères. Espérons que ces projets n'empêcheront pas les suppléments ou scénarios de sortir à temps.

● **Nephilim** : nouvelle orientation pour ce jeu, avec des suppléments dans un format plus proche du livre classique que du supplément de jeu. Ces « livres-sources » seront donc des recueils d'informations et de règles à compulser. *Les Sciences occultes* est le premier livre-source, expliquant les diverses origines de magie (avril). *L'apprenti* (titre provisoire ; mai) sera un livre-source synthétisant les divers thèmes occultes du monde de Nephilim. Des éditions allemandes et espagnoles de Nephilim sont en cours.

● **Rêve de Dragon/Oniros** : *Voyage n° 4 : La Dame des songes* (grand scénario ; paru). ▷

Le plus grand spot d'échange, de vente et d'achat de Trading Cards

L'Oeuf Cube

ouvre un département vente de cartes à l'unité !

Limited Alpha, Beta, Revised, Arabian, Antiquities, Legends, Darks, Fallen...
du Black Lotus au Double Terrain... faites votre choix, même par correspondance !

Nouveautés France

Kult	210
La Dame des Songes - Rêve de Dragon	105
Chair et Métal - Hawkmoon	129
L'Enlèvement - Star Wars	68
Espace - Gurps	125
Bouvines 1214	99

Trading Cards France

Magic L'Assemblée	Starter 50	Booster 15
Kabal - Multisim	Starter 75	Booster 18
Intervention Divine - Siroz	Starter 65	Booster 20
Spell Fire	Starter 85	Booster 22

Nouveautés United States

Clan Book Assamite - Vamp	55
Dirty Secrets of the Black Hand - Vamp	98
Vampire Diary	90
Midnight Express - Wraith	65
Necropolis Atlanta - Wraith	80
Love beyond Death - Wraith	60
Under a Blood Red Moon - Mage	65
Hol rpg	90
Mystic China - Palladium	120
Fire of Dis - Planetscape	79
When the Black Roses Bloom - Ravenl.	60
Dangerous Prey - Whispering Vault	90
A Famous Victory - R. Berg	260
Great Alexander - Gmt	340
Command Mag n°32	96
Strategy & Tactics n°72	102

Trading Cards United States

Magic	Starter 55	Booster 18
Fallen Empire		Booster 10
Jyhad	Starter 60	Booster 18
Star Trek	Starter 65	Booster 20
Illuminati	Starter 65	Booster 15
Rage - White Wolf	Starter 55	Booster 13
On the Edge	Starter 55	Booster 13
Cut Ups		Booster 13
Wyvern	Starter 55	Booster 16
Doom Trooper	Starter 55	Booster 18
Galactic Empire	Starter 80	Booster 20
Spell Fire	Starter 65	Booster 18
Blood Wars	Starter 60	Booster 18
Ravenloft		Booster 18
Dragon Lance		Booster 18
Forgotten Realms		Booster 18

3

RL XII

L'Oeuf Cube - 24, rue Linné 75005 Paris
et le Club Akela vous offrent de 10 à 25%
de remise sur tous les jeux !
Téléphonez au (1) 45 87 28 83

Prix valides uniquement par correspondance, jusqu'au 01/06/95

COMMANDE

ARTICLES	PRIX	QTÉ	TOTAL

NOM :
ADRESSE :

PORT RECOMMANDÉ	35 F
TOTAL COMMANDE	

☐ Je désire des renseignements sur le Club Akela

TERRE DE JEUX

présente ces 3 Jeux
Par Correspondance:



Jeu
Uniquement
Destiné
aux **A**pprentis
Scénaristes

L'imaginaire est une contrée que vous explorez pas à pas. Vos carnets de route sont remplis de peuples inconnus, d'aventures palpitantes, de rencontres fascinantes. Faites nous en profiter et rencontrez vos pairs pour partager votre expérience: ***rejoignez les apprentis-scénaristes!***
(7 tours/partie, 40 F/tour ou 260 F/partie)



Venez galoper dans les plaines du Far West. Prenez la tête d'une petite tribu d'indiens, menez-la sur les chemins de la prospérité et de la victoire et entrez dans les légendes des Plaines!
(environ 10 tours/partie, 30F/tour)

Ksar Solar

Survivre dans ce désert post-apocalyptique deviendra votre unique obsession. Dirigeant d'une cité nomade(ksar) et de son armée, saurez-vous rafler les maigres ressources que tout le monde s'arrache? La lutte sera féroce mais votre survie est à ce prix!
(environ 10 tours/partie, 30F/tour)

Pour tout renseignement, contactez-nous à:
TERRE de JEUX
88 avenue de Jussieu
91600 SAVIGNY Sur ORGE
Tel. / Fax : **69 24 28 01**

● **Chimères** : *Les Chroniques de la Lune-Sang* (qui devait être un roman-campagne) est repoussé pour l'instant. D'autres suppléments pour Chimères sont à l'étude.

Nestiveqnen

● **Guide des horizons féeriques - volume 2 : Châteaux et Chimères, carnets de route d'un architecte aventurier** est un recueil de bâtiments médiévaux-fantastiques (mai).

Omphales

● **Versailles** est un jeu de société conjuguant parcours et questions, au superbe matériel. Il suffirait de peu de chose pour que les fiches des personnages joués puissent servir à les incarner vraiment. Renseignements : Omphales, 4 rue Chauveau-Lagarde, 75008 Paris. Tél. : (1) 47.42.55.82.

Oriflam

● **Hawkmoon** : *Chair et métal* est le nom de la campagne tant attendue sur la Sicile (voir Têtes d'affiche).
● **Elric** : *La Nef des Fous*, deux aventures et quelques éléments de campagne, disponible.
● **Pendragon** : *Le roi spectre* est un livret de scénarios (avril).
● **RuneQuest** : *La voie du sabre* est la traduction de Land of Ninja (mai).
● **SPQR** : *Éléphants de guerre* est un module (mai).

Ormekiane Productions

● **Éléckasë** : la quatrième *Gazette* est disponible (gratuite pour les joueurs qui se font connaître auprès de l'éditeur). Le supplément *Entre Ombres et Lumières* est paru (voir Têtes d'affiche), le suivant étant prévu pour juillet.
● Ormekiane change d'adresse et s'installe au 4 rue de Paradis, 75010 Paris.
● Vous pouvez vous adresser à Ormekiane pour vous procurer les règles d'un nouveau jeu par correspondance de combats d'arts martiaux.

Sans peur et sans reproche

● Le jeu de rôle **miles Christi**, où les joueurs incarneront des templiers au temps des croisades, est toujours prévu pour le printemps (mai).

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Espace* (paru, voir Portrait de famille p. 36), *Gurps Vampire* (mai/juin).
● **Bloodlust** : la réédition du jeu sous forme de livre est disponible.
● **INS/MV** : *Deus ex machina* est un très bon supplément qui, en plus d'une campagne, donne de bonnes idées sur le devenir des panthéons divers. Réédition du *Scriptarium Veritas* (sorti).

Temple du jeu

● Le tarif VPC envoyé vers la date du 13 mars est entièrement faux suite à des problèmes informatiques. Ceux qui l'ont reçu sont engagés à ne pas en tenir compte.

Terre de jeux

Cette nouvelle société propose deux jeux par correspondance. On peut la contacter au 88 avenue de Jussieu, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (1) 69.24.28.01.
● Dans **Tatanka**, vous êtes le chef d'une tribu indienne, en quête de prestige pour entrer dans la légende.
● **Judas** est atypique, puisqu'il s'agit plutôt, avec les autres joueurs, de participer à l'élaboration d'un scénario/histoire, que de s'affronter. Le prétexte : vous faites partie d'une équipe de scénaristes dans une nouvelle société.

TSR en français

● **AD&D** : *Les dieux des monstres* (voir Têtes d'affiche). Petite pause dans le programme des parutions en français. On attend surtout avec impatience la sortie de *Première Quête* cet été, pour l'initiation des joueurs.

Unicorn

● **Symbioz** est un jeu de société pour 2 à 4 joueurs, passablement extraterrestre, dont le but est de réaliser des symbioz. Pour cela, il faut faire pousser des zerbs avant de les faire fusionner. Mais les crapits mangent les zerbs. C'est triste. Heureusement, les kroguls mangent les crapits !

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Apex Publications

● **Shattered Dreams** : *Liquid Dreams* est un supplément sur le sexe et le désir (paru), *The Wrong Side of The Brain* suivra en avril.

Avalon Hill

● **RuneQuest** : *Lords of Terror* (recueil de scénarios ; paru).
● **Geronimo** : jeu de plateau sur les guerres indiennes (avril).
● **Colonial Diplomacy** : le jeu est disponible.

Black Dog Publishing

● **Höl** est le premier jeu de rôle de cette société sœur de White Wolf. Il semble avoir été écrit à la main par un schizophrène interné à l'Arkham Asylum. Il paraîtrait qu'il y a plein de « private jokes » sur le marché américain des jeux. Si quelqu'un y comprend quelque chose, il est le bienvenu !

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Encyclopedia Cthulhiana* (voir Têtes d'affiche), *Strange Aeons* (trois aventures dans des époques inhabituelles ; avril), *Miskatonic University* (supplément ; avril).
● **Pendragon** : *Beyond the Wall* est un supplément sur les Scots et les Pictes (avril).
● **Glorantha** : *Wyrm Footprints* est un recueil de textes sur l'univers de RuneQuest (avril).

● **Elric !** : *The Unknown East* (supplément ; disponible).

Clash of Arms

● **1807 -The Eagles Turn East** est le volume II de la série The Campaigns of Napoleon (voir Têtes d'affiche).
● **Clash of Armor : Golan to Sinai** est disponible.
● **Gardasiyal** est le nom de la nouvelle édition de cet antique jeu de rôle : Empire of the Petal Throne (avril).

FASA

● **Earthdawn** : *Legends of Earthdawn* est un recueil très intéressant. Trente légendes sont racontées de façon littéraire. Des conseils, donnés à part, permettent de s'en servir comme inspiration de scénarios (paru).
● **Shadowrun** : *Bug City Sourcebook* est le guide de Chicago, envahie par les insectes géants et mutants (paru).
● **Battletech** : *1st Somerset Strikers* est un guide sur les dessins animés américains BattleTech (avril).
● Fasa se lance à fond dans les jeux informatiques sur diverses plates-formes, et place Tom Dowd dans cette nouvelle filiale. Carl Sargent le remplace dans l'élaboration de la gamme Shadowrun.

GDW

● **Volley and Bayonnets** est une règle pour simuler les batailles des XVII[e] et XVIII[e] siècles avec des figurines (paru).
● **Traveller** : *Aliens of the Rim* est un supplément sur des extraterrestres (paru), *Striker II* est une règle pour figurines (paru), *Vampire Fleet* est un supplément (avril) et *Regency Sourcebook* des renseignements sur les Spinward Marches (avril/mai).

GMT

● Édition dite « deluxe » de **Great Battles of Alexander**, avec de nouveaux pions, une nouvelle règle et une nouvelle bataille (disponible).
● **Caesar** : *Dictator* décrit les batailles de Vercellae et Chaeronea (disponible).

Heartbreaker

● **Mutant Chronicles** : *War Zone*, prévu pour cet été, est un système de jeu pour figurines.

ICE

● **Rolemaster** : *Spell Law 3rd edition* (règles ; paru), *Creatures & Monsters* (paru).
● **MERP II** : *Elves, peoples of Middle Earth* (supplément ; mars), *Creatures & Monsters of Middle Earth 2nd edition* (mars).
● **Champions** : *Pyramid in the Sky* (scénario ; mars), *Enemies Assemble* (campagne : avril).

Mayfair Games

● **Underground** : *Ways and Means* (guide sur Democraty City, nouvelle capitale des USA ; mars/avril), *Steel Deep* (supplément sur la Lune ; avril).

Moments in History

● **A Famous Victory** est un wargame sur les batailles de Blenheim et Ramillies

PHILIBERT

12, rue de la Grange - 67000 Strasbourg - Tél. : 88 32 65 35 - Fax : 88 32 26 37

GURPS NVLLE EDITION	**223**
CONAN	159
GURPS MAGIE	139
GURPS ECRAN	94
GURPS HORREUR	132
GURPS CYBERPUNK	132
GURPS JAPON	132
GURPS SPACE	132
GURPS WESTERN	132
GURPS ESPACE	137
NEPHILIM	**224**
ECRAN NEPHILIM	39
LES VEILLEURS	79
LES TEMPLIERS	170
LION VERT	113
LES ARCANES MAJEURS	142
LE SOUFFLE DU DRAGON	208
MYSTERES	132
SELENIM	180
L'ATALANTE FUGITIVE	113
SHADOWRUN	**237**
ECRAN SHADOWRUN	63
TIREZ SUR LE DRAGON	72
ECLIPSE TOTALE	72
GUIDE DE SEATTLE	189
SUPPLT SHADOWRUN	40
LE DEMON DANS LA BOUTEILLE	85
LA REINE EUPHORIA	85
GUIDE NEOANARCHISTE DE L'AMERIQUE...	170
LES VOLEURS DE NARCOPUCES	94
CTHULHU 5eED CARTON	**190**
NOUVEL ECRAN CTHULHU	72
LES ANNEES FOLLES	250
LES GRANDS ANCIENS	132
LES MYSTERES D'ARKHAM	151
LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE	115
EXPERIENCES FATALES	114
RETOUR A DUNWICH	114
KINGS SPORT	114
NIGHTMARE AGENCY	122
FRERES DE SANG	123
LES CONTES DE MISKATONIC	94
TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS	246
DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
LES ASTRES SONT PROPICES	123
L'EVASION D'INSMOUTH	150
LA CHOSE SUR LE SEUIL	114
AVENTURES DANS LA REGION D'ARKHAM	123
LE MANUEL DU GARDIEN	104
STRANGE EONS	*99*
CTHULIAN ENCYCLOPAEDIA	*79*
STAR WARS	**180**
MANUEL DU MAITRE	115
MAT DE CAMPAGNE STAR WAR	76
LE GUIDE DE L'EMPIRE	113
BATAILLE DU SOLEIL D'OR	62
OUTRESPACE	65
SUPPLEMENT STAR WAR	103
GUIDE DE L'ALLIANCE	133
PLUIE D'ETOILES	66
LES RECUPERATEURS	66
MAN D'INSTR DU GEN CRACKEN	82
LE DOMAINE DU MAL	72
L'ETOILE DE LA MORT	93
LES COORDONNEES D'ISIS	72
CRISE DANS LA CITE DES NUAGES	72
MEURTRE DANS LA CITÉ DES PROFONDEURS	72
STAR WARS VO	
GALAXY GUIDE N°3	*86*
HAN SOLO SOURCE BOOK	*148*
THE LAST COMMAND SOURCEBOOK	*148*
WANTED BY CRACKEN	*99*
GALAXY GUIDE N°9	*99*
GAMEMASTER HANDBOOK	*118*
THE HEIR TO THE EMPIRE	*118*
GALAXY GUIDE 7	*99*
STAR WARS MINIATURE COMPANION	*99*
DARK EMPIRE SOURCEBOOK	*165*
PLANET TO THE GALAXY VOL 3	*99*
GALAXY GUIDE 10; BOUNTY HUNTER	*99*
GALAXY GUIDE 11: CRIMINALS	*99*
THE MOVIE TRILOGY SOURCEBOOK	*165*
CRACKEN REBEL OPERATIVES	*99*
REBEL SOURCE BOOK 2nd EDIT	*145*
IMPERIAL SOURCE BOOK 2nd EDIT	*145*
STARWARS SOURCE BOOK 2 nd EDIT	*145*
GALAXY GUIDE N°6	*99*
ADVENTURE JOURNAL VOL 1N°1	*79*
ADVENTURE JOURNAL V1N°2	*79*
ADVENTURE JOURNAL V1N°3	*79*
ADVENTURE JOURNAL VOL1N°4	*79*
GOROTH FLAVE OF THE EMPIRE	*99*
CREATURES OF THE STAR WARS GALAXY	*99*
CHIMERES	**223**
ECRAN CHIMERES	79
TAROT CHIMERES	69
ANTEROS	109
WARHAMMER JDR BASE	**180**
MORT SUR LE REIK	150
LE POUV DERR LE TRONE	138
LE SEIGNEUR DES LICHES	114
ECRAN WARHAMMER	38
1ER COMPAGNON DE WARHAMMER	114
LE FEU DANS LA MONTAGNE	114
LE SANG DANS LES TENEBRES	104
LA MORT SUR LE ROCHER	104
LA GUERRE AU ROYAUME ...	114
SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	123
LE CHATEAU DE DRECHENFELS	123
JRTM	**199**
MORIA	110
LES RANGERS DU NORD	110
LA LORIEN	110
ISENGARD	110
LES ENTS DE FANGORN	110
LES CAVALIERS DE ROHAN	110
LES V OLEURS DE THARBAD	65
RIVENDELL	65
LES PORTES DE MORDOR	65
LES ASSASSINS DE DOL AMROTH	65
LES CREATURES DES TERRES DU MIL.	84
LA PORTE DES GOBELINS	65

LE ROYAUME PERDU DE CANDOLAR	62
MERP II VO COLLECTOR	***199***
MERP II (SOFT COVER)	*132*
ACCESSORY PACK	*99*
CAMPAIGN GUIDE & MAPS	*132*
ARMOR CAMPAIGN SUPP	*198*
VALAR & MALAR	*99*
MINAS TIRITH	*165*
POSTER MAPS	*99*
PALANTIR QUEST	*119*
TREASURES OF MIDDLE EARTH	*132*
MORIA	*165*
CREATURES OF MIDDLE EARTH	*132*
ELVES	*119*
DAL GULDAR	*165*
NEW MAP SET	*79*
NEW GAZETTEER	*132*
VALAR & MAIAR	*112*
DOL GULDUR	*155*
ROLEMASTER V FR	**240**
ECRAN ROLEMASTER	59
CREATURES ET TRESORS	125
ROLEMASTER COMPANION	105
L'HORREUR D'ORGILLION	65
ROLEMASTER COMPANION II (VF)	125
GAMEMASTER LAW	*132*
CREATURES & MONSTERS	*165*
ARMS LAW STAD REVISED	*105*
VAMPIRE	**156**
GUIDE DU JOUEUR	167
ECRAN VAMPIRE	66
DES CENDRES AUX CENDRES	93
LES LIENS DU SANG	59
CHICAGO BY NIGHT	150
SUCCUBUS CLUB	139
DIABLERIE AU MEXIQUE	93
DIABLERIE BRITAIN	*53*
CLANBOOK BRUJAH	*53*
CLANBOOK GANGREL	*53*
CLANBOOK MALKAVIAN	*53*
CLANBOOK NOSFERATU	*53*
PLAYER'S GUIDE TO SABBAT	*81*
CLANBOOK TOREADOR	*53*
CLANBOOK TREMERE	*53*
ALIEN HUNGER	*53*
CHICAGO BY NIGHT ED2	*95*
THE HUNTERS HUNTED	*53*
PLAYERS GUIDE ED2	*115*
ANARCH COOKBOOK	*81*
NEW ORLEANS BY NIGHT	*95*
DARK COLONY	*81*
BERLIN BY NIGHT	*81*
A WORLD OF DARKNESS	*81*
WORLD OF DARKNESS MUMMY	*71*
STORYTELLERS HANDBOOK	*95*
SABBAT STORRYTELLERS	*81*
WHO'S WHO AMONG THE KINDRED	*84*
BOOK OF NOD	*44*
TIM BRADSTREET PORTFOLIO	*105*
CLANBOOK VENTRUE	*53*
LOS ANGELES BY NIGHT	*95*
THE KINDRED'S MOST WANTED	*81*
ELYSIUM THE ELDER WAY	*81*
THE ETERNAL STRUGGLE	*54*
VAMPIRE DIARY	*79*
DIRTY SECRETS OF THE BLACK HAND	*95*
CLANBOOK ASSAMITE	*53*
LOUP GAROU	**189**
ECRAN LOUP GAROU	75
RITE DE PASSAGE	83
RAGE ACROSS AUSTRALIA	*100*
MONKEYWRENCH : PENTAX	*64*
WHO'S WHO AMONG WERWOLVES	*64*
FIANA TRIBE BOOK	*54*
GET FENRIS TRIBE BOOK	*54*
CHILDREN OF GAIA	*54*
IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT°	**209**
NOUVEL ECRAN IN NOMINE	95
INSH'ALLAH	120
DEMENTIA PROFUNDIS	120
HEAVEN AND HELL	120
MUCHO PESOS CAPHARNAÜM	120
SCRIPTARIUM VERITAS	137
DEUS EX MACHINA	120
BLOODLUST	**226**
ECRAN BLOODLUST	94
FLOCONS DE SANG	137
L'ENCLUME ET LE MARTEAU	137
SOUVENIRS DE GUERRE	137
LES JOYAUX DE PÔLE	151
CONTES ET LEGENDES	137
LES FRERES DE LA NUIT	137
LES VOILES DU DESTIN	199
BITUME MK5	**139**
ECRAN BITUME	84
PARIS BREST	109
PIZZA PIQUETTE	104
SCALES	**209**
ECRAN SCALES	93
POLITIQUE	132
TECHNOLOGIE	132
MAGIE	132
CYBERPUNK	**225**
ECRAN CYBERPUNK	85
SOLO OF FORTUNE NLLE ED	120
NIGHT CITY REEDITION	208
FORLORN HOPE	132
PROTECT & SERVE	137
LES ENFANTS DE LA NUIT	137
CHROME	126
CHROME II	126
CORPORATE BOOK 1	120
EUROTOUR	133
MEDIA FRONT	*66*
VIRTUAL FRONT	*66*
SOLO OF FORTUNE II	*66*
HAWKMOON BASE	**240**
ECRAN HAWKMOON	88
L'ILE BRISEE	134
LA FRANCE	220
KAMARG	126

L'EMPIRE TENEBREUX	138
LES PORTES DU PARADIS	140
ENTRE CHAIR ET METAL	137
RUNEQUEST	**230**
LES MONTS ARC EN CIEL	118
LES RUINES HANTEES	88
LES SECRETS OUBLIES	209
GUERRIERS DU SOLEIL	190
LES ROI DE SARTAR	160
GENERTELA (NVLLE EDITION)	200
LES DIEUX DE GLORANTHA	210
SOUS LE SIGNE DU CHAOS	137
LE MAITRE DES RUNES	137
LAND OF TERROR	*172*
ELRIC	**236**
MELNIBONE	217
ECRAN DE JEU STORM	84
LE VOLEUR D'AMES	128
LE LOUP BLANC	114
LES SORCIERS DE PAN TANG	132
PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES	137
LES SEIGNEURS DES MERS	137
LA NEF DU FOU	127
THE UNKNOWN EAST	*184*
PENDRAGON	**230**
ECRAN PENDRAGON	88
CHEVALIER AVENTUREUX	190
SANG ET LUXURE	140
L'ENFANT ROI	198
MERLIN	96
ARS MAGICA	**237**
ECRAN ARS MAGICA	90
MAITRE DES NUITS	85
SUPPLEMENT ARS MAGICA	40
LE GRIMOIRE DU MAGE	185
AMBRE	**237**
TAROT D'AMBRE	199
SUPPLEMENT AMBRE	40
ELECKASE	**208**
ECRAN	91
LE PROPHETE ET LE DRAGON	130
MAGIES	132
ENTRE OMBRES ET LUMIERES	125
ELFQUEST VF	**161**
ONIROS	**171**
ECRAN ONIROS	45
LA DAME DES SONGES	109
KULT	**214**
TSR	
GUIDE DU MAITRE	129
MANUEL DES JOUEURS	129
BESTIAIRE MONSTRUEUX	189
BESTIAIRE DES ROYAUMES OUBLIES	133
BESTIAIRE RAVENLOFT	189
L'AVENT. DANS LES ROY. OUBLIES	133
MYTHES & LEGENDES	142
MANUEL DU GUERRIER	119
MANUEL DES VOLEURS	119
MANUEL DU PSIONIQUE	119
MANUEL DU MAGICIEN	119
RECUEIL DE MAGIE	127
MANUEL DU BARDE	119
DARKSUN	182
LIBERTE (FREEDOM)	163
LES NEGOCIANTS DES DUNES	89
ECRAN DU MAITRE	59
FEUILLES DE PERSONNAGES	83
SELENAE (MOONSHAE VF)	74
LES CATACOMBES DE SOIR ETOILE	62
MANUEL DES RODEURS	119
MANUEL DU PRETRE	119
MANUEL DU RANGER	119
MANUEL DES NAINS	119
LE MONDE DES ELFES NOIRS	127
TRIBU D'ESCLAVES	78
ROYAUME D'EPOUVANTE (RAVENLOFT)	189
LA DEMEURE DE STRAHD	89
CONTACT MORTEL (RAVENLOFT)	65
DRACONOMICON	130
ARMES ET EQUIPEMENT	119
DIEUX DES MONSTRES	119

TARIF COMPLET TSR
sur simple demande

LES JEUX DE CARTES
(prix selon arrivage)

Magic Version française & americaine
Spellfire Version fraçaise & americaine
Star Trek VO
Ice age
Sim City
In Nomine satanis (Avril)

PROMO JYHAD :	
STARTER	***59***
BOOSTER LES 6	***99***

COMMENT COMMANDER ?

par courrier sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 500FF)
ou **par téléphone** au 88 32 65 35 avec N° de CB ou en contre remboursement.

LES ENVOIS SONT POSTES EN **RECOMMANDE** - PORT : 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE - COLISSIMO 60FF
port gratuit POUR TOUTE COMMANDE MINIMUM DE 500 FF - (SAUF COLISSIMO)
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE - APPEL TELEPHONIQUE

AVALON HILL	
ASL	*330*
BEYOND VALOR	*265*
YANKS	*270*
PARATROOPER	*141*
PARTISANS	*145*
WEST OF ALAMEIN	*365*
HOLLOW LEGIONS	*165*
LAST HURRAH	*118*
RED BARRICADES	*165*
CODE OF BUSHIDO	*265*
GUNG HO	*370*
CROIX DE GUERRE	*260*
KAMPF GRUPPE PEIPER I	*296*
BREAKOUT NORMANDY	*220*
MAHARAJA	*220*
GUERILLA	*196*
M.B.T.	*220*
HISTORY OF THE WORLD	*240*
TURN POINT STALINGRAD	*196*
ADVANCED THIRD REICH	*370*
COLONIAL DIPLOMACY	*399*
CLASH OF ARMS	
PREUSSIG EYLAU	*290*
MONT ST-JEAN	*290*
MONT ST-JEAN DELUXE	*790*
AUERSTAEDT	*240*
WAVRE	*198*
1806 THE EAGLE TURN EAST	*345*
ACHTUNG ! SPITFIRE	*263*
LANDSHIPS	*210*
OVER THE REICH	*263*
THE GAMERS	
ARDENNES	*240*
ENEMY AT THE GATES	*290*
APRIL'S HARVEST	*215*
IN THEIR QUIET FIELDS	*229*
FORCE EAGLE'S WAR	*252*
NO BETTER PLACE TO DIE	*220*
OMAHA	*330*
GD 40'	*280*
HUNTER FROM THE SKY	*156*
GUNDERIAN'S BLITZKRIEG	*288*
ENEMY AT THE GATES	*430*
STALINGRAD POCKET	*163*
AUSTERLITZ	*270*
GMT	
AFRICANUS	*125*
JULIUS CÆSAR	*325*
BRITAIN STANDS ALONE	*236*
A FAMOUS VICTORY	*220*
GREAT BATTLES OF ALEXANDER DELUXE	*360*
THE BATTLE OF WATERLOO	*290*
DICTATOR (MODULE PR JULIUS CÆSAR)	*95*
AUSTRALIAN DESIGN GROUP	
WORLD IN FLAME	*435*
PLANES IN FLAME	*165*
ASIA AFLAME	*132*
AFRICA AFLAME	*132*
COLUMBIA GAMES	
DIXIE BULL RUN (JEU DE 60 CARTES)	*67*
VICTORY GAMES	
ACROSS FIVE APRIL	*229*
PELOPONNESIAN WAR	*259*
CARRIER	*259*
2nd FLEET	*229*
3rd FLEET	*270*
5th FLEET	*270*
6th FLEET	*222*
7th FLEET	*259*
PACIFIC WAR	*360*
GULF STRIKE 3rd Ed	*296*
AZUR WISH	
EUROPA UNIVERSALIS	350
XENOR	295
LA FOI ET LE GLAIVE	295
GRAND SIECLE	319
ORIFLAM	
LA GUERRE DES HEROS	269
LES DIEUX NOMADES	269
LES AILES DE LA GLOIRE	235
AFRICA	250
STALINGRAD	235
DESCARTES	
BARBE NOIRE	250
CONDOTIERE	290
DUNE	290
BLOOD BERETS	230
DIPLOMATIE	289
JUNTA	230
RES PUBLICA ROMANA	279
CIVILISATION	290
MUTANT CHRONICLES	231

NOUVEAUTE TSR
BLOODWARS
STARTER : 59F
BOOSTER : 17F



(1704-1706), au cours de la guerre de Succession d'Espagne. Face à face : Louis XIV et Malborough. Par Richard Berg (bientôt).

Palladium Books

• **Rifts®** : *Rifts Dimensions Book III : Phase World Sourcebook* (supplément sur les Cosmo-Knights, la First Race, etc. ; disponible), *Rifts World Book VII : Rifts Undersea* (guide sous-marin ; avril).
• **Heroes Unlimited** : *Aliens Unlimited* est un recueil d'extraterrestres (plus d'une centaine, classés par types organiques) tout à fait adaptables à n'importe quel jeu de space opera (disponible).
• **Robotech®** : *New World Order* est à la fois une campagne et un guide (avril).

Pariah Press

• **The Whispering Vault** : *Dangerous Prey* (bestiaire + scénario ; paru), *Gamemaster's Pack* (supplément avec écran ; avril).

R. Talsorian Games

• **Cyberpunk 2020** : *Solo of Fortune II* (guide ; paru), *Nomad Sourcebook* (guide ; mars/avril).
• **Cyberpunk Cybergeneration** : *Media Front* (guide ; paru), *Virtual Front* (guide ; mars/avril).
• **Castle Falkenstein** : *Steam Age* est un recueil de véhicules et d'engins (mars/avril), *Comme il faut* (guide pour le meneur de jeu ; plus tard).

Steve Jackson Games

• **In Nomine** : les derniers tests sont en cours.
• **Gurps** : *Gurps Voodoo* (avril).

The Gamers

• **April's Harvest** est un wargame sur la bataille de Shiloh (avril).

TSR

Eh non, Dungeons & Dragons n'est pas mort. Sous le nom : **The Classic Dungeons & Dragons Game**, se trouve une boîte qui propose les règles de base du vénérable ancêtre. Pour le reste de la gamme, plus rien n'existe, mais vous devriez pouvoir encore trouver *Rules Cyclopedia*. Quant à *AD&D2*, nous aurons droit cette année à la réédition révisée des deux ouvrages fondamentaux en anglais : **Dungeon Master Guide** et **Player's Handbook** (en mai). Ils seront plus gros (25 % en plus), tout en couleur, plus précis. On espère surtout que les tables seront faciles à trouver !
• **AD&D** : *The Complete Barbarian Handbook* (supplément pour joueur ; disponible), *Cutthroats of Lankhmar* (trois quartiers détaillés de cette ville ; disponible), *Encyclopedia Magica Vol. II* (recueil de tous les objets magiques publiés pour AD&D, en 4 volumes ; disponible), *The Dancing Hut of Baba Yaga* (donjon avec plein de pièces, pour haut niveau ; avril), *The Complete Book of Necromancers* (supplément pour meneur de jeu ; avril).
• **Mystara** : *Player's Survival Kit* (aides de jeu ; disponible), *Dungeon Master Survival Kit* (aides de jeu ; disponible), *Glantri : Kingdom of Magic* (complément de campagne avec CD audio en v.o. ; avril).
• **Planescape** : *Planes of Law* (supplément sur les plans de la Loi, 8 livrets et 5 plans grand format ; disponible). *Fires of Dis* (aventure de haut niveau dans les plans de la Loi ; disponible), *A Player's Primer to the Outlands* (guide touristique pour joueur avec CD audio en v.o. ; mai).
• **Forgotten Realms** : *The Moonsea* (guide géographique ; disponible), *Ruins of Zhentil Keep* (« mega » donjon dans la lignée de Ruins of Undermountains II ; avril), *Elminster's Ecologies Appendix, Volume I : Battle of Bones and the Hill of Lost Souls* (guide géographique ; avril), *The Seven Sisters* (guide sur les sept sœurs des Royaumes oubliés ; mai).
• **Ravenloft** : *When the Black Roses Bloom* (aventure de haut niveau avec Lord Soth ; disponible), *Van Richten's Guide to Fiends* (guide pour raccorder Planescape à Ravenloft ; mai).
• **Dark Sun** : *Monstrous Compendium Appendix Dark Sun volume 2* (des monstres ; disponible), *Thri-kreen of Athas* (guide plus scénario ; avril).

West End Games

• **Shatterzone** : *Contact !* (aventure ; parue), *Fleets* (guide ; mars/avril).
• **Indiana Jones** : *Raiders of the Lost Ark Sourcebook* (paru), *Tomb of the Templar* (scénario ; avril).
• **Star Wars** : *Platt's Starport Guide* (supplément ; avril).

White Wolf

• **Vampire – The Masquerade** : *Vampire Diary : The Embrace* (le journal d'un vampire, écrit à la main ; paru).
• **Werewolf – The Apocalypse** : *Get of Fenris Tribebook* (guide ; mars).
• **Mage – The Ascension** : *Ascension's Right Hand* (les partenaires mortels des mages ; avril), *Technocracy New World Order* (guide ; avril).
• **Wraith – The Oblivion** : *The Sea of Shadows : A Storyteller's Guide to the Tempest* (guide ; avril/mai).
• **The Oblivion** : c'est le nom du jeu grandeur nature sur les « wraiths » (après les vampires et les loups-garous ; bientôt).
• **Street Fighter** : *The Perfect Warrior* (campagne ; avril).

Wizards of the Coast

• **Ars Magica** : *Faeries* (guide ; devrait être disponible), *Covenants* (guide ; mai).
• Alter Ego Games est une nouvelle division au sein de cette société, chargée de concevoir des jeux de rôle. **Everway** est un jeu sur la mythologie et les contes de fées, conçu par Jonathan Tweet (d'Ars Magica). On créera ses personnages à l'aide de cartes à jouer. Cartes qui serviront aussi, à travers un « Fortune Deck », à interpréter les diverses situations de jeu. En bref, une espèce de mélange entre Chimères et Once Upon a Time. Ce nouveau jeu sera sans doute présenté à la Gen Con, en août.

JEUX DE CARTES

Il sort tellement de jeux de cartes ces temps-ci que nous n'avons même plus le temps de tester tous ceux disponibles. Nous reviendrons donc sur certains un peu plus tard, en Tête d'affiche ou en dossier, suivant leur intérêt. Tous ces jeux de cartes sont de ceux que l'on dit : à jouer et à collectionner. En attendant de trouver un nom plus approprié et plus court (si vous avez une bonne idée, ne vous gênez pas pour nous en faire profiter).

AEG

• Encore plus fort que les cartes à collectionner : les boîtes pour ranger les cartes, en tirage limité (deux modèles tous les mois). En anglais on dit : **Collectable Art Card Boxes** ; en français on dit : ils sont fadas ces Romains !

Atlas Games

• La première extension pour *Over The Edge* est disponible : **The Cut-ups Project**, avec plus de 90 nouvelles cartes. Le thème est le Chaos. L'extension suivante s'appellera **Shadows** (mai).

Blue Brain

• **Opération Blast** est un jeu de cartes français de guerre moderne. Prévu pour plusieurs joueurs, il a été conçu avec l'aide de Bertrand Lestrée (champion de France 1994 de *Magic*). Il permettra aux cinq puissances (États-Unis, pays de l'Est, pays arabes, Europe, Japon) de s'affronter militairement sur un champ de bataille commun. Pour le look des cartes (dont certaines seront directement sponsorisées par Dassault ou la Snecma), voyez la publicité p. 41. Le premier tirage aura lieu en mai, le deuxième en juillet.

Columbia Games

• Le jeu **Dixie : Bull Run** est épuisé. Il va être incessamment réédité.

Companion Games

• **New Empires** est une extension pour le jeu *Galactic Empires*, de 200 cartes (plus 10 ultra rares), avec quatre nouveaux empires.

Daedalus Games

• **Shadowfists** est un jeu de cartes de combat d'arts martiaux, prévu pour la fin mai. En plus de la baston, il y aura (nous dit-on) de l'occultisme et de la mythologie chinoise. Ce jeu est basé sur un jeu de rôle qui n'est pas encore paru, puisque c'est l'éventuel succès du jeu de cartes qui permettra la publication du jeu de rôle (de la poule ou de l'œuf ?).

Descartes Éditeur

• Descartes a publié, sous forme d'un poster, la liste des cartes de **Doom Trooper** en français. Il faut y apporter les rectificatifs suivants : 7 cartes deviennent « communes » au lieu de « peu communes » (Maîtrise de la cinétique, Maîtrise de la domination, Maîtrise de la manipulation, Maîtrise de la prémonition, Maîtrise de l'exorcisme, Maîtrise des éléments, Maîtrise du mentalisme) ; 7 cartes sont rajoutées aux « peu communes » (Juste vengeance, Frénésie des nécromutants, Invocateur corrompu, Compréhension des mystères, Transfert de dossier, Fureur aveugle, Révélation) ; 2 cartes passent de « rares » à « peu communes » (Invasion surprise, Coup fourré) ; 2 cartes



▷



Relais Jeux Descartes

à Toulouse

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 61 23 73 88

Commandez au 61 23 73 88, par fax au 62 27 18 10 ou par courrier sur papier libre à l'adresse indiquée en bas de page. Frais de port (Colissimo : 48h) : 35,00 f. Paiement par Carte Bleue sur simple appel téléphonique, chèques ou mandats acceptés.

COLLECTOR CARD GAMES

Jeux en V.O.

SPELLFIRE (1st Ed.) 40 F
Booster (1st Ed.) 12 F
Booster Ravenloft 12 F
Booster Dragonlance 12 F
Booster Forgotten Realms 17 F
Booster Artifacts 17 F
SPELLFIRE (2nd Ed. V.O) 60 F
BLOOD WARS Starter 65 F
Rebels & Reinforcement 17 F
MAGIC Starter 55 F
Booster 15 F
Fallen Empires 9 F
ICE AGE Starter 55 F
Booster 15 F
JYHAD Starter 55 F
Booster 17 F
Player's Guide to Jyhad 49 F
ON THE EDGE Starter(Lim. Ed.) 55 F
Booster (Lim. Ed.) 12 F
Booster cut-ups project 14 F
STAR TREK Deck 65 F
Booster 22 F
SUPER DECK 58 F
GALACTIC EMPIRES : Deck 75 F
Booster 19 F
ILLUMINATI Deck (Lim. Ed.) 75 F
Booster (Lim. Ed.) 17 F
STAR OF GUARDIANS Starter 65 F
Booster 22 F
ECHELON OF FIRE 65 F
Booster 22 F
ECHELON OF FIRE 65 F
Booster 22 F
FLIGHTS OF FANTASY 379 F
DIXIE BULL RUN 65 F
RAGE Starter 52 F
Booster 13 F
DUELIST #3, #4 24 F

Jeux en Français

SPELLFIRE Starter 79 F
Booster 22 F
DOOMTROOPER Starter 44 F
Booster 14 F
HIGH TECH COMBAT Starter 55 F
Booster 18 F
MAGIC Starter 45 F
Booster 14 F
INTERVENTION DIVINE Starter 65 F
Booster 19 F
KABAL Starter 79 F
Booster 19 F

ROLE PLAYING GAMES

A.C.E AGENTS 115 F
ADVENTURES IN FANTASY 75 F
AFTERMATH 189 F
Into the ruins 62 F
Sydney 59 F
City State 65 F
ALBEDO 140 F
ARIA 210 F
Aria Worlds 185 F
BEYOND THE SUPERNATURAL 150 F
BLOODSHADOWS 210 F
Mean streets 105 F
BUREAU 13 135 F
CADILLACS & DINOSAURS 135 F
CASTLE FALKENSTEIN 135 F
Steam Age 99 F
CORPS GLOBAL CONSPIRACY 65 F
CYBERSPACE 140 F
DANGEROUS JOURNEYS 195 F
DARK CONSPIRACY 165 F
DC HEROES , 3RD ED. 140 F
DON'T LOOK BACK 140 F
DRACULA 152 F
DREAMPARK 105 F
ELRIC
The bronze grimoire 90 F
The Unknown East 115 F
ESPERAGENTS 115 F
FASTER THAN LIGHT 145 F
FITH CYCLE 150 F
FREEDOM FIGHTERS 99 F
GUARDIAN 75 F
GURPS
Witch world 129 F
Aliens 129 F
Bestiary 119 F
Illuminati 119 F
Supers (2nd edition) 119 F
High-tech 119 F
Wildcards 129 F
Cliffhangers 115 F
Ultra-tech 119 F
Fantasy 125 F
China 129 F
Magic items 129 F
Psionics 119 F
Camelot 119 F
Scarlet pimpernel 90 F
Robin Hood 129 F
Callahan's saloon 119 F
Imperial Rome 129 F
Middle ages 1 129 F
Cyberworld 119 F
Chtorr 129 F
Espionnage 129 F
Bunnies & burrows 119 F
Arabian nights 119 F
Atomic Horror 119 F
Creatures of the night 129 F
Vampire companion 139 F
Werewolf : apocalypse 129 F
Fantasy adventures 119 F
Cyberpunk adventures 129 F
Time travel adventures 119 F
Martial arts adventure 129 F
Space adventures 129 F
Super adventures 119 F
Operation Endgame 119 F
Religion 139 F
Magic items II 129 F
Timeline 129 F
Grimoire 119 F
Mage the ascension 139 F
Voodoo 119 F
HAHLMABREA 150 F
HEROES & HEROINES 139 F
HERO SYSTEM 150 F
Fantasy hero 150 F
Fantasy hero companion I 115 F
Fantasy hero companion II 119 F
Western hero 150 F
Ninja hero 119 F
Cyber hero campaign 150 F
Hero bestiary 135 F
Hero system Almanach I 99 F
Hero system Almanach II 105 F
Horror hero 150 F
Ultimate martial artist 155 F
HEROES UNLIMITED 139 F
HIGH COLONIES 115 F
HUNTER PLANET 180 F
IMMORTAL(INVISIBLE WAR) 175 F
Narrator pilot pack 105 F
INCURSION 145 F
INDIANA JONES 210 F
Indiana J. & the rising sun 105 F
Tomb of the Templars 125 F
IT CAME FROM THE.. 105 F
JUSTICE INC. 90 F
JUSTIFIERS 75 F
KHAOTIC SCHIZOTRONIC 175 F
LAND OF ADVENTURE 99 F
LEGACY : WAR OF AGES 175 F
LORD OF THE RINGS 145 F
Lords of the rings adv #1 90 F
Lords of the rings adv #2 79 F
LOST SOULS 139 F
Cemetery plots 105 F
MACHO WOM. WITH GUNS 70 F
MACROSS II 84 F
Macross II sourcebook 70 F
Deck plans #1, #2, #3 70 F
MARAUDER 2107 125 F
MARVEL SUPER HEROES
All this & world war II 75 F
Weird, weird west 75 F
Revenge of Kang 75 F
After midnight 75 F
Night moves 75 F
Warlord of Baluur 59 F
Spore of Arthros 59 F
Stygian knight 59 F
Spiderman Dossier 105 F
MERC 59 F
METASCAPE 280 F
MIDDLE EARTH
Arnor 210 F
Valar & Maiar 175 F
Minas Tirith 175 F
Palantir quest 125 F
Treasures of Middle-Earth 140 F
Moria Citadel of M-E 175 F
Dol Guldur 175 F
The Kin Strife 175 F
Northwestern gazetteer 140 F
Angus Mc Bride's characters 185 F
Havens of Gondor 85 F
Far Harad 95 F
Shadow in the south 90 F
Greater Harad 112 F
Paths of the dead 58 F
Pirates of Pelargir 49 F
Woses of the black wood 49 F
Raiders of Cardolan 49 F
Mouth entwash 49 F
Warlords of the desert 58 F
Ghosts of the southern Anduin 49 F
Perils on the sea of Rhûn 58 F
Denizens of the Dark Wood 49 F
Forest of Tears 49 F
Rogues of the Borderlands 49 F
Hazards on the Harad wood 58 F
The necromancer's lieutenant 49 F
River Running 105 F
Ghost warriors 70 F
Calenhad 75 F
Nazgul's citadel 99 F
Minas Ithil 145 F
Campaign guidebook 149 F
Northwestern M-E map set 95 F
MORROW PROJECT 90 F
NEXUS LIVE ROLEPLAYING 139 F
NEXUS THE INFINITE CITY 140 F
NIGHT LIFE 99 F
NINJA & SUPERSPIES 119 F
OVER THE EDGE 155 F
Players' survival guide 39 F
New faces 39 F
Air Waves 39 F
House call 39 F
Unauthorized broadcast 39 F
It waits 45 F
Welcome to the sylvain Pines 55 F
Wildest dream 85 F
Weather the cuckoo likes 90 F
Friend or foe 75 F
PALLADIUM 150 F
PANDEMONIUM 139 F
Stranger than truth 99 F
PRIME DIRECTIVE 140 F
Prime Adventures 105 F
PRIVATEERS & GENTLEMEN 135 F
Heart of oak 55 F
The king over the water 49 F
Decision at Djerba 49 F
PROTEUS 150 F
PSI WORLD 99 F
QUEST OF THE ANCIENTS 175 F
RAVEN STAR 175 F
ROBOTECH 85 F
ROLEMASTER
Rolemaster character records 95 F
Robin Hood 105 F
Vikings 99 F
Pirates 115 F
Mythic egypt 110 F
Outlaw sourcebook 145 F
Time riders genrebook 105 F
At rapier's point 105 F
Arabian nights 110 F
Creatures & Treasures II 95 F
Creatures & treasures III 115 F
Heroes & rogues 120 F
War law 210 F
Rolemaster companion N°3 90 F
Rolemaster companion N°4 105 F
Rolemaster companion N°5 105 F
Rolemaster companion N°6 99 F
Rolemaster companion N°7 99 F
Alchemy companion 139 F
Oriental companion 109 F
Arms companion 115 F
Sea law 155 F
Arms law (2nd Ed.) 110 F
Spell law (2nd Ed.) 175 F
Shadow world (2nd Ed.) 170 F
Emer the great continent 180 F
Quelbourne 90 F
Journey to the magic isle 72 F
Demons of burning night 95 F
Tales of the loremaster I 49 F
Star crown empire 105 F
Kingdom of the desert jewel 95 F
Tales of the loremaster II 49 F
Cyclops vale & other tales 58 F
Jaiman Land of Twilight 105 F
Islands of the oracle 75 F
Sky giants of the brass stair 84 F
Nomads of the 9 nations 105 F
Norek, city state of Jaiman 84 F
Eidolon : City in the sky 125 F
Gethaenna 110 F
RUNEQUEST 180 F
Dorastor 130 F
Strangers in Prax 110 F
Lords of terror 110 F
River of Cradles 160 F
Trollpack 140 F
Troll Gods 150 F
Children of Entropy (RQ II) 69 F
Children of Red God. (RQ II) 69 F
Behind the Masque (RQ II) 69 F
Codex zine #1,#2,#3 28 F
SHADES OF FANTASY 140 F
SHADOWRUN
Sprawl sites one 85 F
Paranormal of North A. 85 F
Rigger black book 105 F
Shadowbeat 115 F
Shadowtech 105 F
Paranormal animals 125 F
Corporate shadowfiles 125 F
Fields of fire 125 F
Lone star 125 F
Prime runners 125 F
Bug city 125 F
London sourcebook 119 F
The Germany sourcebook 135 F
Native american nations #2 99 F
Guide to real life 105 F
Tir Tairngire 125 F
Tir Na Nog sourcebook 142 F
Denver 175 F
Imago 59 F
Elven fire 65 F
Ivy and chrome 65 F
One stage before 72 F
Dark angel 65 F
A killing glare 59 F
Celtic double cross 59 F
Eye witness 75 F
Paradise lost 70 F
Divided Assets 70 F
Double exposure 70 F
Sprawl maps 105 F
Harlequin's back 105 F
Novels 39 F
SHATTERED DREAMS 125 F
SHATTERZONE 210 F
SKYREALMS OF JORUNE 180 F
SLA INDUSTRIES 175 F
Karma 110 F
SPACE 1889 258 F
SPACEMASTER 180 F
STREET FIGHTER 105 F
Secrets of Shadoloo 70 F
Screen 70 F
Players guide 90 F
The perfect warrior 70 F
TALES OF GARGENTIHR 245 F
TEEN. MUT. NINJA TURTLES 85 F
TIMELORDS 2ND ED 115 F
TIME LORD DR WHO 115 F
TWILIGHT 2000 (BOXED) 249 F
TRAVELLER : THE NEW ERA 189 F
UNDERGROUND 189 F
WARP WORLD 165 F
WHISPERING VAULT 140 F
Dangerous Prey 105 F
WORLD OF SYNNIBARR 225F
WRAITH THE OBLIVION 139 F
YEAR OF THE PHOENIX 170 F
YSGARTH 90 F

BOARDGAMES

BATTLETECH
CityTech 2nd edition 190 F
Aero tech 115 F
Battle force 255 F
Map set #2,#3,#4 105 F
House Kurita 119 F
House Davion 119 F
House Liao 119 F
BT reinf. record sheet 3025 60 F
Wolf's dragoons sourcebook 95 F
The war book part 1 119 F
The war book part 2 125 F
Battle troops 140 F
BattleTech 20 years update 95 F
Mechwarrior 2nd edition 105 F
Wolf clan sourcebook 119 F
Rhonda's irregulars 55 F
Jade falcon sourcebook 119 F
Invading Clans 125 F
The battle of Twycross 65 F
The 4th succession war 65 F
Comstar sourcebook 119 F
Unbound (Mechwarrior adv.) 65 F
More tales of the black widow 65 F
Solaris : the reaches 119 F
Solaris VII 189 F
Omnimech blueprints 80 F
Medium omnimech tech prints 115 F
Clantroops 105 F
Objective raids 115 F
Bloodright (Mechwar. adv.) 65 F
Vehicle record sheet Vol. 5 59 F
BattleTech record sheets 3055 59 F
Mc Carron's armored cavalry 65 F
Mercenary's handbook: 3055 142 F
Null set (Mechwarrior) 65 F
BT Intel. Operation Manual 142 F
Royalty and rogues 70 F
Day of heroes 90 F
Luthien 90 F
Hot spots 95 F
Tukayyid 84 F
Black thorns 70 F
Battletech compendium - HC 140 F
Technical Readout 3025 95 F
Technical Readout 3026 90 F
Technical Readout 2750 85 F
Technical Readout 3050 115 F
Technical Readout 3055 115 F
Technical Readout 3057 105 F
Battletech tactical handbook 85 F
Shrapnel 142 F
Novels 35 à 39 F
SHD-2H Shadow hawk (Duel) 35 F
GRF-1N Griffin (Duel) 35 F
WSP-1A Wasp (Duel) 35 F
LCT-1S Locust (Duel) 35 F
Lost Battle technology 90 F
Battle technology mag. #18 35 F
Battle technology mag. #20,#21 35 F
AVALON HILL
Guerilla 190 F
Civilisation 285 F
Advanced Civilisation 225 F
Colonial Diplomacy 415 F
Britannia 190 F
Maharaja 225 F
History of the world 265 F
MAYFAIR
Elfquest 190 F
Xanth 190 F
Cosmic encounter 265 F
More cosmic encounters 265 F
PRESSMAN
Uncanny X-men alert 250 F
X-men: crisis in the danger room 135 F
X-men under siege! 265 F
Mutant Chronicles 290 F
GAMES WORKSHOP
Battle of Armageddon 228 F
Chaos attack 131 F
Horus heresy 228 F
Talisman V.F. 299 F
Inquisitor (Wh. 40K zine) 20 F
STEVE JACKSON
Awful green things 150 F
Hacker 150 F
Hacker II The dark side 150 F
WIZARDS OF THE COAST
Robo Rally 265 F
LEADING EDGE
Bram Stocker's Dracula 165 F
Army of darkness 175 F
DIVERS
Mid East Peace 150 F
Axis & Allies 325 F
Age of Exploration 285 F
Suzerain 155 F
A line in the sand 225 F
Emperors of Europe 265 F

WARGAMES

ADG
World in flames 455 F
Kit 5th edition 150 F
Days of decisions II 380 F
Planes in flames 175 F
Fatal alliances II 175 F
Africa aflame 140 F
Asia aflame 140 F
AVALON HILL
Jeux Micro
Fifth Fleet (PC) 530 F
Operation Crusader (PC- Mac) 530 F
Stalingrad (PC - Mac) 530 F
ASL GAP (PC) 190 F
Advanced squad leader 349 F
- Yanks 270 F
- Beyond valor 299 F
- Paratrooper 145 F
- Partisan 145 F
- West of Alamein 370 F
- Hollow legions 190 F
- Last hurrah 125 F
- Red barricades 190 F
- Code of bushido 299 F
- Gung Ho 380 F
- Croix de guerre 265 F
- Kampfgruppe Peiper I 265 F
- ASL Annual 92 115 F
- ASL semi-annual 93 #1,#2 70 F
- Cartes Squad Leader 01-43 45 F
Squad leader 225 F
- Cross of iron 190 F
- Crescendo of doom 210 F
- GI Anvil of victory 280 F
Wooden ships & iron men 190 F
Longest day 645 F
Platoon 150 F
Battle of the bulge 159 F
Son of D-Day 159 F
Midway 159 F
Guadalcanal 270 F
Mustangs 190 F
We the people 299 F
Panzerblitz 190 F
Luftwaffe 225 F
Panzerleader 225 F
Third reich 195 F
War & peace 265 F
Storm over Arnhem 129 F
B17 175 F
Fire power 225 F
Devil's den 190 F
IDF 285 F
Empire in arms 265 F
Russian front 205 F
Patton's best 199 F
Flight leader 210 F
Tac air 195 F
Raid on Saint-Nazaire 195 F
Thunder at cassino 190 F
Siege of Jerusalem 265 F
Turning point Stalingrad 190 F
Main battle tank 235 F
Attack subs 190 F
Advanced third reich 379 F
Stonewall Jackson's way 265 F
Here comes the Rebels 225 F
Roads to Gettysburg 240 F
Air Force 225 F
- Dauntless 190 F
Flat top 299 F
Break out : Normandy 225 F
VICTORY GAMES
Across five aprils 225 F
Aegan strike 150 F
Ambush 265 F
- Move out 114 F
- Purple heart 165 F
Carrier 265 F
Central america 225F
Civil war 190 F
Flashpoint : Golan 299 F
Gulf strike 3rd edition 299 F
Hell's highway 180F
Korean war 180F
Lee vs Grant 159F
N.A.T.O. 150F
Omaha Beachhead 135F
Open fire 240F
Pacific war 370 F
Pax britannica 180 F
Pelopennesian war 265F
Second fleet 235 F
Third fleet 270 F
Sixth fleet 225 F
Seventh fleet 265 F
Shell shock 265 F
Tokyo express 270 F
Vietnam 180 F
CLASH OF ARMS
La bataille de Ligny 360 F
La bataille de les 4 bras 289 F
The speed of heat 330 F
Campaign of Robert E. Lee 285 F
Bataille de Mont St. Jean 299 F
Bataille Mt St Jean Deluxe 799 F
L'armée du nord 1815 299 F
Prelude to disaster-WWII 255 F
Mississipi fortress 180 F
Chancellorsville 299 F
Edelweiss 384 F
Marching through Georgia 195 F
The war for the union 270 F
Lee Takes Command 195 F
La bataille d'Auerstaedt 270 F
Autumn of Glory 210 F
Over the reich 299 F
Kolin, Fredrick's first defeat 299 F
Landships 270 F
La bataille de Wavre 225 F
Command at sea - rules 135 F
Command at sea - scenario 70 F
Command at sea - ship data 105 F
Command at sea - sheets 110 F
1807: The Eagles turn fast 365 F
From Golan to Sinaï (COA) 150 F
COLUMBIA GAMES
Quebec 1759 240 F
War of 1812 240 F
Rommel in the desert 299 F
East front 380 F
West Front 455 F
- Med front 299 F
- Volga front 190 F
Napoleon - Waterloo 299 F
Bobby Lee 340 F
COUNTER ATTACK MAG.
#1 Drive on Frankfurt 56 F
#2 Lee Invades the North 56 F
#3 48th Panzerkorps 85 F
#4 Korea '95 85 F
DECISION GAMES
Empires at war 225 F
War of the rebellion 379 F
Firefight 150 F
Wellington's Victory 225 F
Battle over Britain 190 F
Battle for the Ardennes 240 F
World War One 105 F
Battle for Germany 92 F
Leningrad 92 F
Cobra 150 F
Barbarossa... 240 F
4 Battles of the ancient... 190 F
Seven Days Battles 210 F
Napoleon First Battle.. 210 F
EXCALIBRE
Ironclads (2nd Ed.) 295 F
Wings (2nd Ed.) 299 F
FGA
Defiant Holland 140 F
Bastogne 105 F
War for the Motherland 230 F
Kasserine 109 F
Remagen 109 F
THE GAMERS
In their quiet fields 235 F
Thunder the crossroads 240 F
August fury 240 F
Barren victory - Chickam. 240 F
Bloody roads south 240 F
Perryville 165 F
Embrace an Angry Wind 210 F
No better place to die 220 F
April's Harvest 220 F
Objective : Schmidt '44 240 F
Omaha 340 F
Matanikau Guadal. 42 255 F
GD 40 Sedan bridgehead 270 F
Hunters from the sky 295 F
Force eagle's war 255 F
Enemy of the gates 445 F
Ardennes 240 F
Austerlitz 270 F
GDW
A house divided 180 F
Team Yankee 180 F
Battlefield Europe 195 F
Tet offensive 299 F
Stand and die 480 F
The sands of war 265 F
Sands of war exp. kit 135 F
Bloody Kasserine 135 F
Race for Tunis - WWII 135 F
Phase line smash 225 F
Blood & thunder 270 F
Harpoon 225 F
- Battles of the 3rd WW 60 F
- Ship forms 55 F
- Submarine forms 55 F
- Data Annex 85 F
- Antisubmarine warfare 69 F
- The south atlantic war 90 F
- Trouble waters 75 F
- Harpoon naval review 110 F
Johnny Reb 140 F
- To the sound of the guns 60 F
Valley & Bayonet - rules 99 F
Desert shield factbook 75 F
Gulf war factbook 75 F
Command decision II 265 F
Armies of the second WW 105 F
GMT
Silver Bayonet 150 F
Air bridge to victory 190 F
Operation shoestring 225 F
1863 299 F
Eagles in the snow 189 F
Crisis Korea 1995 265 F
Thunderbolt/Apache leader 225 F
OPN Mercury : Crete' 41 240 F
Rise of the luftwaffe 190 F
Lion of the north 265 F
Victory in the west 265 F
Julius Caesar 340 F
The battles of Waterloo 299 F
Britain Stands Alone 240 F
Last victory 240 F
Alexander Deluxe 380 F
GRD
Fire in the east 530 F
Scorched earth 455 F
Balkan front 299 F
A winter war 225 F
MOMENTS IN HISTORY
Kharkov, ring of fire 225 F
Triumphant fox 225 F
OMEGA
Victory in Europe - 2nd ed 150 F
Main Battle Area 225 F
War to the death 189 F
Air-land battle 225 F
Eastern front solitaire 190 F
Napoleon's Leipzig 225 F
Desert victory 225 F
RHINO GAMES
Campaign to stalingrad... 265 F
Decision in France 175 F
SDI
First blood 340 F
1862 210 F
Dead of winter 280 F
WEST END GAMES
Against the reich 190 F
RAF (Battle of Britain) 190 F
Tank leader - western front 190 F
Desert steel WWII 190 F
XTR
Mississipi banzai 180 F
Blackgold 150 F
Wahoo (Washington 1863) 150 F
Poland'39 129 F
Berlin'45 140 F
Victory in Normandy 105 F
Smithereens 209 F
Back to Iraq 155 F
Seven seas of victory 175 F
Fateful lightning 209 F
3 W
Light division 210 F
Modern naval battle 150 F
Modern naval battle II... 190 F
The defense of Rorke's drift 285 F
Napoleon's later battles I 225 F
Campaigns of the civil war 190 F
Sink the Bismark 210 F
Scratch one flat top 225 F
Raid on Richmond 190 F
Royalist & Roundheads 190 F
Zitadelle 210 F
Crossbows & cannon 210 F
Aces High War in the air 210 F
Barbarians 299 F
Royalist & roundheads II 225 F
Salvo I Battleship 39-45 225 F
Tarawa 210 F
Blitzkrieg in the south Front 265 F
Napolean at Auterlitz 180 F
The Black Prince 225 F
Frederic the Great 210 F
Give me liberty 225 F
Blood and Iron 225 F
Age of Chivalry 225 F
Ironsides - irish rebellion 255 F
Lawrence of Arabia 180 F
Salvo II 210 F
Run silent, run deep 250 F
VI against Rome 250 F
Army group center 210 F
Crossbows & cannons II 225 F
Royalistes & roundheads III 225 F
Tide of Fortune 225 F
Henry V 250 F
American Aces 210 F
Sword & shield 250 F
Battle of the Alma 250 F
Crusades II 250 F
Crimean shield 265 F
Chinese civil war 150 F
Long lance & Henderson 255 F
The last blitzkrieg 225 F
Tahiti 189 F
Aachen 210 F
Endkampf 189 F
Panzerkrieg 250 F
DIVERS
Blood & Iron (Bismark...) 299 F
Eagles of the empire 265 F
Tactical Command Boxed 340 F
Jet eagles desert storm Ed. 174 F
Alexander at Tyre 155 F
Red Christmas 225 F
Napoleon on the Danube 185 F
World war II : pacific theater 320 F
The Invasion of Italy 289 F
Longstreet's Assault 265 F
MAGAZINES
C3I#3, #4 55 F
Command 12,15,16 110 F
Command 27 180 F
Command 18 à 26, 28 à 32 110 F
Command Post #3 à #8 49 F
Europa News 18 à 32 35 F
Europa News 33 à 37 42 F
Europa News #38/#39 84 F
Strategy & Tactics 142 à 160 95 F
Strategy & Tactics 161 à 170 110 F
Strategy & Tactics 171 à 172 115 F

JEUX DU MONDE (ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h) : 14 /16 rue Maurice Fonvieille, Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

Toutes les nouveautés dès parution sur

3615 CASUS

rubrique NEW

passent de « peu communes » à « rares » (Trousse d'artificier, Mission secrète).

Fléo

● Une nouvelle édition de **Hi-Tech Combat** est en cours. Elle aura 320 cartes au lieu des 198 actuelles. Signalons que 120 des 198 cartes originales seront redessinées (meilleures illustrations). Le bord des cartes sera noir, les règles seront revues. Le tout est prévu pour fin avril (mais peut-être que quelques exemplaires seront présentés au Salon des jeux).

Halloween Concept

● **Intervention divine**, inspiré d'*In Nomine Satanis/Magna Veritas*, est disponible (voir Tête d'affiche). Le jeu contient des cartes communes, peu communes, rares et très rares. Neuf des cartes très rares sont réservées à des opérations de promotion (système semble-t-il en vigueur pour *Kabal*, de chez MultiSim), c'est-à-dire par exemple pour des lots de tournois.

● **Lotus noir** est le nom d'un nouveau magazine, en français, sur les jeux de cartes à collectionner. Il devrait être bimestriel. Le premier numéro (avril/mai) contiendra une carte très rare d'*Intervention divine*, dessinée par P'tit Luc.

Hearbreaker

● *Doom Trooper* devrait être actuellement disponible en français (diffusé par Descartes). La prochaine extension (en anglais) s'appelle **Inquisition** et proposera des cartes d'un nouveau type : les Relics.

Mag Force 7 Inc.

● **Star of the Guardians**, d'après la série de romans anglais du même nom écrite par Margaret Weiss, est paru. C'est un jeu de combat spatial, où l'on doit chercher à détruire la base adverse. Le mécanisme de base est très proche de celui de *Magic* (avec des systèmes solaires à la place de terrains), mais le combat spatial, avec ses diverses rangées et profondeurs, est un peu plus complexe. Cela nous semble bien sympathique, mais nous n'avons pas pu tester le jeu à fond. Les illustrations sont très correctes, ainsi que les cartes. Jeff Grub (coauteur de *SpellJammer* et *Al-Qadim* chez TSR), vient d'être embauché par cette société.

Mayfair Games

● Le jeu sur **Sim City** ne devrait plus tarder à être dans vos boutiques.

MultiSim

● À l'heure où vous lisez ces lignes, **Kabal**, le jeu de cartes inspiré de *Nephilim* est disponible. On peut y incarner des Nephilim, des Selenim ou des templiers qui, à partir de leur base, iront accomplir des missions, ou essayeront de détruire les bases ennemies. Les cartes ont l'air très belles, le système (original) empruntant un peu à *Magic*, *Jyhad* et *Star Trek*. Nous vous en parlerons plus en détail dans le prochain numéro.

Rembrandt

● Il y a de plus en plus de demande sur les accessoires pour cartes à collectionner. La gamme **Ultra Pro** propose donc des pochettes plastiques individuelles pour cartes, des feuilles plastiques 9 cartes pour classeurs, des classeurs. Rappelons que les cartes à collectionner ont à peu près le format des cartes de poker américaines, et que les trous des classeurs sont au format américain (incompatible avec les classeurs français).

TSR

● **Blood Wars** est le nouveau jeu de cartes de TSR, directement inspiré de l'univers de *PlaneScape*. Les cartes sont de meilleure qualité que *SpellFire*, et l'unité entre les illustrateurs bien meilleure. Le jeu, prévu pour deux joueurs et plus, fait s'affronter des légions extra-planétaires. Si son ramage ressemble à son plumage (qui est bien beau), nous vous en parlerons plus en détail prochainement.

● *Spellfire* continue son bonhomme de chemin. La prochaine extension s'appellera **Artifacts** (avril/mai). Un livre de conseils : **Master of the Magic** (maîtriser qui ?) est prévu pour mai/juin.

Schmidt France

● **DarkForce**, le jeu de cartes allemand dans l'univers de *l'Œil noir* sera bientôt traduit par Siroz (d'après la version anglaise) et distribué par le même Siroz.

Steve Jackson Games

● L'édition Unlimited d'**Illuminati New World Order** est sous presse. On la distinguera de l'édition limitée grâce à la typographie du nom des cartes. Plus intéressant, le *Factory Set* (avril/mai) contiendra un exemplaire de chaque carte, avec les Illuminati en triple, et une règle pour jouer à plusieurs à partir de ce « set ». Un peu comme le jeu original en fait !

White Wolf

● **Rage**, inspiré de *Werewolf*, serait légèrement retardé pour des questions d'impression (il y aurait des hologrammes dans l'édition limitée du jeu). Cela implique que l'édition limitée ne sera disponible qu'en version anglaise. Les traductions devant être simultanées cet été. On ne sait toujours pas s'il y aura une version française.

Wizards of the Coast

● **Magic en anglais** : *Ice Age* est un jeu de cartes entièrement compatible avec *Magic : The Gathering*, mais qui peut se jouer seul, présentation en paquets de base et pochettes (mai). Des classeurs (pour ranger les cartes de *Magic*) seront bientôt disponibles. La nouvelle édition de *Magic*, appelée sobrement *4th Edition*,



sera également disponible en mai. Des cartes seront ajoutées, d'autres retirées. Il n'y aura plus de cartes de terrains de base que dans les starters, et plus dans les boosters.

● *Jyhad* change bien de nom et devient **Vampire : The Eternal Struggle**. Les cartes ne seront pas modifiées (sauf le dos des cartes de vampire semble-t-il). Une extension de 100 cartes est prévue avant l'été : *Dark Sovereigns*. Il contiendra surtout des vampires européens, dont le clan italien Giovanni.

● **Duelist n° 4** est paru. On remarquera (en dehors de sa taille qui enfle à chaque numéro) qu'il contient une planche de 100 marqueurs bien utiles pour jouer avec l'extension *Fallen Empires*.

● Où s'arrêteront-ils ? *Magic* devient également une bande dessinée (comics) chez Acclaim Comics. En deux séries : **The Shadow Mage** et **The Ice Age**. Avec bien sûr des cartes dans chaque numéro (non mais !).

● **Magic en français** : L'édition limitée est disponible et sera suivie de peu par la même édition à « bord blanc ». Rappelons qu'il s'agit de la traduction de l'actuelle version Revised. La traduction de la 4e édition américaine est prévue pour mai/juin (semble-t-il), mais dans l'intervalle, vous pourrez vous procurer *Renaissance* (mai). Ce sera une extension à « bord noir », disponible qu'en France et en Allemagne, et qui contiendra toutes les cartes de la nouvelle édition de *Magic* (soit plus de 100 nouvelles cartes).
Il y a quelques erreurs dans l'édition limitée française de *Magic*. L'anneau d'Aladdin existe en double (avec deux dessins différents), par contre L'anneau de Jouder (Jandor's Ring) a disparu ; l'erreur doit être corrigée pour l'édition non limitée. Errata de règles : page 6 du livret, dans le schéma, il faut inverser les mots « engagée » et « dégagée ». Errata de carte : sur la carte Île sanctuaire, il faut remplacer les derniers mots « pendant ce tour » par « jusqu'à votre prochain tour ».

Les projets divers

● **Tempest of Gods** est un jeu de combat entre dieux, mortels et animaux mythiques, chez Black Dragon Press.

● **Echelons of Fire** est un jeu de cartes sur le combat moderne et tactique (Seconde Guerre mondiale), directement inspiré du jeu de figurines *Tactical Miniatures*. Wait and see ! Chez Medallion Simulations.

● À force d'annoncer que **Towers in Time** est disponible, l'éditeur Thunder Castle Games pourrait bien avoir raison. Consultez donc votre détaillant habituel.

● Toujours chez Thunder Castle Games : le jeu **Highlander**. Les cartes seront illustrées par des photos extraites de la série télé (un peu comme *Star Trek*). Le but : couper la tête de son adversaire. Le jeu n'est vendu qu'en boosters de 16 cartes, les règles venant sur quatre cartes courantes différentes. De toute façon, le jeu n'est jouable qu'à partir de quatre boosters par combattant.

● Un *collector set* est prévu pour le jeu *Star Trek*.

● Une traduction de *Wyvern* en français est en cours.

● **Ultimate Combat** est un jeu de combat d'arts martiaux, chez Ultimate Games. Malgré son nom, ce ne sera pas le dernier jeu de cartes à paraître cette année.

● **Redemption** est un jeu de cartes sur la Bible. L'éditeur (Cactus Games design inc. – non, pas le Buisson Ardent inc. !) attend les commandes avant d'imprimer le jeu. On n'en sait pas tellement plus.

● Le jeu sur **Tolkien** n'avancerait pas vraiment (les tolkienistes ne trouvant pas les projets assez tolkieniens). Un accord entre ICE et Wizards of the Coast permettrait finalement à Wizards d'utiliser les personnages de Tolkien dans *Magic*, et à ICE de créer (pour la rentrée) son propre jeu de cartes sur Tolkien. Mais cela n'est pour l'instant qu'une rumeur. ■

Presse wargame

● L'événement de ce début d'année est l'apparition d'un authentique magazine français consacré exclusivement aux wargames (sur carte ou avec figurines) et à l'histoire militaire. **Vae Victis**, puisque tel est son nom, est un bimestriel en vente dans les kiosques, et dont le rédacteur en chef n'est autre que Théophile Monnier, qui a souvent écrit dans nos colonnes et est le fondateur de *Tactiques*, le fanzine des joueurs d'*ASL*. Le numéro 1 contient un jeu en encart sur la campagne de Tunisie, en 1943, et des articles sur la guerre napoléonienne (et les principaux wargames sur ce thème), des news sur le hobby français, une analyse du système *SPQR*, des scénarios (*ASL*, figurines guerre de Sécession et Antiquité), et de nombreux articles sur différents aspects du jeu d'histoire avec figurines (analyse de règles, etc.). Tout en couleur, très bien présenté et écrit, bourré d'informations utiles comme de somptueuses illustrations et photographies, *Vae Victis* va s'imposer comme le « must ! » des wargameurs français. Longue vie à notre estimé confrère !

● **Strategy & Tactics n° 171 .** Jeu en encart (et dossier historique) intitulé : *On to Moscow !*, simulation à l'échelon stratégique consacré à la « Grande Guerre du Nord » – 1700 à 1721.

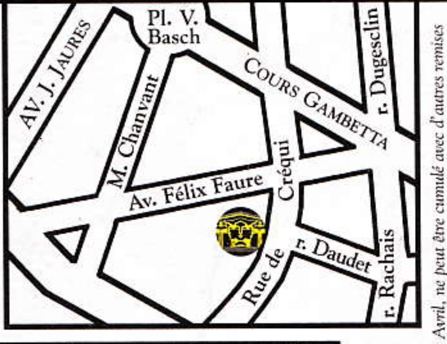
● **Command** n° 32 contient un encart (avec dossier historique) sur la bataille de Bunker Hill .

● **Carnets de guerre** est un fanzine français consacré principalement aux jeux de la série *Europa*. Chaque numéro coûte 20 F ; pour tout renseignement, contacter Grégory Anton, 155b avenue Georges Clémenceau, 78500 Sartrouville.

Le Temple du Jeu
MAGASINS

LYON
268 RUE DE CRÉQUI 69007 LYON
TEL : 72 73 13 26 M° SAXE GAMBETTA

Jusqu'au 29 avril
MAGIC V.F.
Starter : 50 Fr
Booster : 15 Fr
Tournois régional de MAGIC
28/29 Avril
Inscription au temple



SAMEDI 15 AVRIL

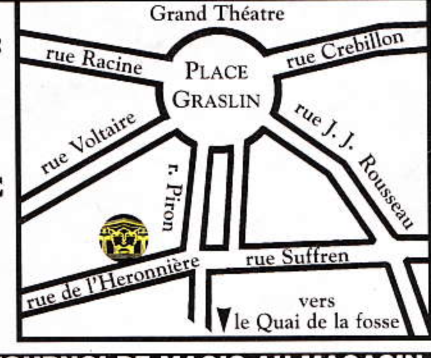

INAUGURATION DU RAYON GAMES WORKSHOP
WARHAMMER 40K + DARK MILLENIUM 540 Fr
WARHAMMER BATTLE + WARHAMMER ARCANES 490 Fr
2 BLISTERS ACHETÉS LE 3ÈME GRATUIT

-25%* sur un produit G.W.	-20%* sur un produit G.W.	-15%* sur un produit G.W.	-15%* sur un produit G.W.	-15%* sur un produit G.W.

*Sur présentation du bon pour la journée du 15 Avril, ne peut être cumulé avec d'autres remises

NANTES
8 RUE DE L'HERONNIÈRE
44000 NANTES TEL 51 84 05 05

JUSQU'AU 6 MAI :
-5% SUR THOAN
1 Booster FALLEN EMPIRE offert !!!
par tranche de 100 F d'Achat de Magic en français



DIMANCHE 14 MAI : TOURNOI DE MAGIC AU MAGASIN

❖ INITIATIONS ET DÉMONSTRATIONS TOUS LES MERCREDI ET SAMEDI
❖ DEUX SALLES DANS LE MAGASIN SONT OUVERTES EN PERMANENCE POUR JOUER ET ÉCHANGER

BORDEAUX
62 RUE DU PAS ST GEORGES
33000 BORDEAUX
Entre le cours Alsace Lorraine et le parking Camille Julian TEL 56 44 61 22

NOUVELLE SALLE DANS LE MAGASIN OUVERTE EN PERMANENCE POUR JOUER !
Jusqu'au 6 mai :
La saison des cendres 161 F
- 30% !!!
sur tous les Jeux de Rôle et suppléments en V.O
sur présentation de cette page

TOURNOIS DE MAGIC A BORDEAUX
LES DIMANCHES 16 ET 30 AVRIL

















PAT & CHRIS / YEGOR FIN

LE TEMPLE DU JEU

VENTE PAR CORRESPONDANCE

• BP 47 • 33036 BORDEAUX CEDEX • Tel 56 51 90 51 •

LE SPÉCIALISTE DES JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER



MAGIC V.F
(Ed. limitée bords noirs)
MAGIC Starter 44 F
MAGIC Booster 13,50 F
Traduction des séries limitées 20 F

MAGIC V.O
MAGIC Starter 49 F
MAGIC Gift Pack 119 F
MAGIC Booster 15 F
MAGIC Falen Empires 9,50 F
Player's guide Magic 58 F

INTERVENTION DIVINE
INT. DIVINE Starter 61F
INT. DIVINE Booster 17,50 F

KABAL
KABAL Starter 75 F
KABAL Booster 18,50 F

HIGH TECH COMBAT
H.T.C Stater 54 F
H.T.C Booster 19 F

ON THE EDGE
O.T.E Starter 55 F
O.T.E Booster 20 F
O.T.E Cut-Ups exp. 8 F

SPELLFIRE V.F
(Ed. limitée)
SPELLFIRE Starter 85 F
SPELLFIRE Booster 24 F

JYHAD
JYHAD Starter 57 F
JYHAD Booster 17 F
Traduction cartes et regles 25 F
Player's guide JYHAD 49 F

STAR TREK
STAR TREK Starter 58 F
STAR TREK Booster 19 F
Traduction cartes et regles 25 F

SUPER DECK
SUPER DECK Starter 50 F

GALACTIC EMPIRES
GALACTIC E. Starter 85 F
GALACTIC E. Booster 19 F

SPELLFIRE V.O
SPELLFIRE Starter 59 F
SPELLFIRE Booster 17 F
SPELLFIRE Ravenloft 17 F
SPELLFIRE Dragonlance 17 F
SPELLFIRE Forgotten Realms 17 F

DOOMTROOPERS V.O
DOOMTROOPERS Starter 45 F
DOOMTROOPERS Booster 15 F

DOOMTROOPERS V.F
DOOMTROOPERS Starter 39 F
DOOMTROOPERS Booster 12 F

ILLUMINATI
ILLUMINATI Stater 67 F
ILLUMINATI Booster 16 F

WYVERN
WYVERN Starter 50 F
WYVERN Booster 16 F

DIXIE
DIXIE Starter 57 F

BLOOD WARS
BLOOD WARS Starter 58 F
BLOOD WARS Booster 17 F

STAR OF THE GUARDIANS
S. O. T. G Starter 76 F
S. O. T. G Booster 21 F

ACCESSOIRES & REVUES TRADING CARD GAMES

classeur de rangement type «Ultra-Pro» 54 F
classeur de rangement 38 F
Feuilles porte cartes (18) pour classeur 1,50 F
Porte cartes individuel 0,80 F
Scrye Magazine 4 ou 5 27 F
Boite transparente :
pour 5 cartes 5 F
pour 35 cartes 10 F
pour 55 cartes 15 F
pour 100 cartes 20 F
pour 150 cartes 25 F
Boite+30 pierres +bourse : 30 F
25 pierres translucides de couleurs 18 F
20 pierres + bourse 25 F
Protèges cartes à l'unité souple par 100 9 F
Lotus Noir N° 1 45 F

MAGIC
Arena 39 F
Counter A 17 F
Counter B 17 F
Mystical companion 39 F
Codex of shadow sorceries 34 F
From mana born 2,3,4 ou 5 22 F
Scrye Magic counter 58 F
Bourse pierres Mana 40 F
Duelist 3, 4 23 F
Calandrier Magic 1995 79 F
Pin's Hurloon minotaur 35 F

JYHAD
Bourse pierres de sang 42 F



PAR TRANCHE DE 50 F D'ACHAT DE CARTES, 15 PROTÈGE-CARTES VOUS SONT OFFERTS !*



**Pour l'achat de Starter, Booster ou carte à l'unité JUSQU'AU 5 JUIN 1995*

- MAGIC - MAGIC - MAGIC - MAGIC - MAGIC - MAGIC - MAGIC - MAGIC -

ACHETEZ DES CARTES À L'UNITÉ !!!

Parallèlement à la vente de starters et de boosters Magic, le Temple du Jeu a mis en place un service de vente par correspondance de cartes à l'unité, pour que vous puissiez acheter les cartes qui vous manquent ET SEULEMENT CELLES-LA ! Vous trouverez ci-dessous un extrait de notre catalogue. En première colonne est indiqué le nom de la carte, en seconde sa couleur, en troisième sa fréquence (R : rare, U : uncommon, C : common), en quatrième son prix unitaire. Ce sont des cartes NEUVES sorties de boosters, en parfait état. Pour commander, utilisez le bon de commande sur la page suivante. ATTENTION : une carte ne peut être commandée qu'en double exemplaire au maximum.

LES CARTES DE BASE (REVISED) SONT DISPONIBLES EN ANGLAIS OU EN FRANÇAIS AU MÊME PRIX

Pour les cartes françaises, il s'agit de la première édition à bord noirs. Précisez sur le bon de commande si c'est en VF ou en VO.

CARTES DE BASE V.O & V.F

Aladdin's Lamp	ART	R	20
Aladdin's Ring	ART	R	20
Animate Wall	Blanc	R	15
Ankh of Mishra	ART	R	15
Armageddon	Blanc	R	20
Armageddon Clock	ART	R	15
Aspect of Wolf	Vert	R	20
Bad Moon	Noir	R	20
Badlands (N / R)	D. Terrain	R	40
Balance	Blanc	R	20
Bayou (N / V)	D. Terrain	R	40
Birds of Paradise	Vert	R	20
Blessing	Blanc	R	20
Bottle of Suleiman	ART	R	15
Braingeyser	Bleu	R	20
Chaoslace	Rouge	R	15
Clockwork Beast	ART	R	20
Cockatrix	Vert	R	25
Contract fr. Below	Noir	R	15
Copy Artifact	Bleu	R	20
Crusade	Blanc	R	20
Dancing Scimitar	ART	R	20
Darkpact	Noir	R	15
Deathlace	Noir	R	15
Demonic Attorney	Noir	R	15
Demonic Hordes	Noir	R	30
Dingus Egg	ART	R	15
Distrupting Scepter	ART	R	15
Dragon Engine	ART	R	15
Drain Power	Bleu	R	20
Earthquake	Rouge	R	20
Ebony Horse	ART	R	20
El-Hajjaj	Noir	R	20
Elvish Archer	Vert	R	20
Eye for an Eye	Blanc	R	20
Farmstead	Blanc	R	20
Fastbond	Vert	R	15
Flying Carpet	ART	R	20
Force of Nature	Vert	R	35
Fork	Rouge	R	35
Fungusaur	Vert	R	20
Gaea's Liege	Vert	R	35
Goblin King	Rouge	R	25
Granit Gargoyle	Rouge	R	20
Helm of Chatzuk	ART	R	20
Howling Mine	ART	R	20
Hurkyl's Recall	Bleu	R	20
Island Fish Jasconius	Bleu	R	20
Island Snactuary	Blanc	R	15
Ivory Tower	ART	R	20
Jade Monolith	ART	R	15
Jandor's Ring	ART .	R	15
Jandor's Sattlebag	ART	R	15
Jayemdae Tome	ART	R	15
Kornus Bell	ART	R	20
Kudzu	Vert	R	15
Lifelace	Vert	R	15
Living Artifact	Vert	R	20
Living Lands	Vert	R	20
Lord of Atlantis	Bleu	R	25
Lord of the Pit	Noir	R	40
Magical Hack	Bleu	R	25
MagneticMountain	Rouge	R	15
Mahamonti Djinn	Bleu	R	30
Mana Barbs	Rouge	R	20
Mana Flare	Rouge	R	20
Mana Short	Bleu	R	15
Mana Vault	ART	R	15
Meekstone	ART	R	20
Mijae Djinn	Rouge	R	20
Millstone	ART	R	15
Mind Twist	Noir	R	20
Mishra's War Mach.	ART	R	15
ther Shadow	Noir	R	20
Nevinyrral's Disk	ART	R	20
Nightmare	Noir	R	40
Northen Paladin	Blanc	R	35
Onulet	ART	R	15
Personal Incarnation	Blanc	R	30
Pirate Ship	Bleu	R	20
Plateau (B / R)	D. Terrain	R	40
Power Surge	Rouge	R	15
Primal Clay	ART	R	15
Pure Lace	Blanc	R	15
Reverse Damage	Blanc	R	25
Righteousness	Blanc	R	20
Roc of Kher Ridges	Rouge	R	20
Rock Hydra	Rouge	R	30
Rockket Launcher	ART	R	15
Royal Assassin	Noir	R	40
Savannah (B / V)	D. Terrain	R	40
Savannah Lion	Blanc	R	15
Scrublands (B / N)	D. Terrain	R	40
Sedge Troll	Rouge	R	20
Serendib Efreet	Bleu	R	20
Shivan Dragon	Rouge	R	60
Sleight of Mind	Bleu	R	20
Smoke	Rouge	R	15
Sorceress Queen	Noir	R	20
Stasis	Bleu	R	15
Sunglasses of Urza	ART	R	20
Taiga (R / V)	D. Terrain	R	40
The Hive	ART	R	20
Thoughtlace	Bleu	R	15
Timber Wolves	Vert	R	20
Titania's Song	Vert	R	15
Trop.Isl. (Bleu/V)	D. Terrain	R	40
Tundra (B / Bleu)	D. Terrain	R	40
Underg.Sea(Bleu/N)	D. Terrain	R	40
Verduran Enchante.	Vert	R	20
Vesuvan Doppleg.	Bleu	R	40
Veteran Bodyguard	Blanc	R	40
Volcanic Eruption	Bleu	R	20
Volc.Island(Bleu/R)	D. Terrain	R	40
Warp Artifact	Noir	R	15
Web	Vert	R	20
Wheel of fortune	Rouge	RR	20
Will-o-The-Wisp	Noir	R	30
Winter Horb	ART	R	20
Wrath of Gods	Blanc	R	25
Zombie Master	Noir	R	25

ARABIANS NIGHT V.O

Abu Jafar	Blanc	U3	300
Aladin	Rouge	U2	350
Aladin Lamp	ART	U2	200
Aladin Ring	ART	U2	200
Alibaba	Rouge	U3	300
Ali from Keiro	Rouge	U2	700
Army of Allah a) ou b)	Blanc	C4	150
Bazard of Bagdad	Terrain	U3	350
Bird Maiden a) ou b)	Rouge	C4	100
Bottle of Suleiman	ART	U2	200
Camel	Blanc	C5	70
City in the Bottle	ART	U2	350
City of Brass	ART	U3	500
Cuonbajj Witches	Noir	C4	100
Cyclone	Vert	U3	250
Dansing Simtar	ART	U2	100
Desert	Terrain	C1	100
Desert Nomad	Rouge	C4	100
Desert Twister	Vert	U3	100
Diamond Valley	Terrain	U2	400
Drop of Honey	Vert	U2	450
Ebony Horses	ART	U2	150
El Hajjaj	Rouge	U2	150
Elephant Graveyard	Terrain	U2	400
Erg Raiders a) ou b)	Noir	C5	70
Erhanm Djinn	Bleu	U2	400
Eye for an Eye	Blanc	U3	150
Guardian Beast	Noir	U2	700
Hasran Ogress a) ou b)	Noir	C5	70
Hurr Jackal	Rouge	C4	100
Ifh Biff Efreet	Bleu	U2	350
Island Fish Jasconius	Bleu	U2	180
Island of Wak-Wak	Terrain	U2	500
Jandors Ring	ART	U2	150
Jeweled Bird	ART	U3	200
Jihad	Blanc	U2	400
Junun Efreet	Bleu	U2	300
Juzam Djinn	Bleu	U2	400
Kahbal Ghoul	Noir	U3	400
King Suleiman	Blanc	U2	500
Library Alexandria	Terrain	U3	500
Magnetic Mountain	Rouge	U3	180
Merchant Ship	Bleu	U3	180
Metamorphosis	Vert	C4	70
Moorish Cavallry a)ou b)	Blanc	C5	70
Mijae Djinn	Bleu	U2	400
Oasis	Terrain	C1	250
Old Man of the Sea	Bleu	U2	500
Oubliette a) ou b)	Noir	C4	200
Piramid	ART	U2	420
Repetant Blacksm.	Blanc	U2	270
Ring of Maruf	ART	U2	400
Rukh Egg a) ou b)	Rouge	C4	200
Sandals of Abdalah	ART	U3	180
Sandstorm	Vert	U2	400
Serendib Djinn	Bleu	C5	70
Serendib Efreet	Bleu	U2	350
Sindbad	Bleu	U2	300
Shahrazad	Blanc	U3	400
Singing Tree	Vert	U2	435
Sorceres Queen	Noir	U3	200
Stone thr.Dev.a) ou b)	Noir	C4	70
Unstable Mutation	Bleu	C5	70
War Elephant a) ou b)	Blanc	C4	70
Wilowy Wolf a) ou b)	Vert	C5	70
Ydwen Efreet	Bleu	U2	350

ET BIEN D'AUTRES ENCORE...

- LE TEMPLE DU JEU -
VENTE PAR CORRESPONDANCE

JEUX DE RÔLES / JEUX DE PLATEAU / WARGAMES

Note : les jeux en italiques sont en anglais, tous les autres en français. Les nouveautés sont soulignées.

JEUX DE RÔLES

AD&D
Manuel joueur 129 F
Guide du maître 129 F
Mythes & legendes 142 F
Recueil de magie 128 F
Ecran AD&D 58 F
Feuilles de perso 70 F
Livre des psioniques 114 F
Bestiaire monstrueux 182 F
Livre des guerriers 119 F
Livre du magicien 119 F
Livre du barde 119 F
Livre du voleur 119 F
Livre du prêtre 119 F
Livre du rôdeur 119 F
Armes & Equipement 119 F
Livre des nains 119 F
Dieux des monstres 119 F
Romans AD&D
• Valombre (1) 32 F
• Tantras (2) 32 F
• Eau profonde (3) 32 F
• Terre natale (1) 32 F
• Terre d'exil (2) 32 F
• Terre promise (3) 32 F
• Fontaine lumière(1) 32 F
• Font. ténèbres (2) 32 F
• Font.pénombre (3) 32 F
• MageFeu 32 F
• Les Liens d'Azur(1) 32 F
• L'eperon de wyvern(2) 32 F
• Coffret elfe noir 96 F
• Coffret Avatars 96 F
• Coffret heros Phlan 96 F
Monstrous manual 147 F
Council of wyrms 176 F
Complete paladin 108 F
Comlete druid 108 F
Complete ranger 108 F
Elves handbook 108 F
Dwarves handbook 108 F
humanoïds handbook 108 F
Deck of encounters 1 147 F
Deck of encounters 2 147 F
First Quest (CD !) 210 F
Book of Villains 108 F
Calendrier DL 95 78 F
Dragon mountain 210 F
Book of artifacts 117 F
Magic encyclopedia 1 59 F
Magic encyclopedia 2 69 F
Rogues in Lankhmar 59 F
Worlds of TSR art 147 F
Wizard's challenge 2 44 F
Red Steel audio CD 187 F
Encycl.Magica 1 156 F
Deck of psionic powers 127 F
Complete barbarian's 108 F
City sites 78 F
Encyclop. magica 2 156 F
Book of necromancers 108 F
Dancing hut of Baba Yaga 59 F
Elmister eco. append. 1 59 F
Dwarves handbook 59 F
Calendrieer 95 59 F
Rogues in Lankhmar 59 F
Cutthroats of Lankhmar 59 F
Royaumes Oubliés ND
• Sélénaé 74 F
• Empire de la côte 89 F
• Aventure en R.O. 133 F
• Monstres des R.O. 133 F
• Catacombes Soirét. 62 F
• Monde Elfes noirs 127 F
• *Draconomicon* 119 F
• *Forg. Realms II* 176 F
• *Menzoberranzan* 185 F
• *Pirates fallen stars* 88 F
• *Player's guide F.R.* 98 F
• *Ruins myth drannor* 117 F
• *Aurora's catalog* 59 F
• *Guide waterdeep* 69 F
• *Guide to north* 69 F
• *Elves of evermeet* 98 F
• *Ruins undermountain* 117 F
• *Ruins undermount.II* 156 F
• *City of splendors* 156 F
• *Elminster ecologies* 156 F
• *Guide sword coast* 59 F
• *Marco volo Departure* 45 F
• *Marco volo journey* 45 F
• *Marco volo arrival* 45 F
• *Book of lairs* 78 F
• *The moonshae* 78 F
• *Ruins of Zhentil Keep* 188 F
Ravenloft 89 F
• Demeure de Sthrad 133 F
• Monstres Ravenloft 65 F
• Contact mortel 210 F
• Ravenloft 2nd Edit. 117 F
• *Forbidden lore* 117 F
• *Castle forlon* 69 F
• *Guide to ghosts* 69 F
• *Guide to lich* 69 F
• *Guide werebeasts* 78 F
• *Guide to created* 78 F
• *Guide ancient dead* 156 F
• *Awakening advent.* 59 F
• *Masque Red Death* 156 F
• *Monsters Ravenloft 3* 108 F
• *Howls in the night* 44 F
• *When the back roses bloom* 59 F
Dark Sun 182 F
• Liberté 163 F
• Tribus esclaves 78 F
• Négociant des dunes 89 F
• Bestiaire Dark Sun 105 F
• *Complete gladiators* 98 F
• *Dragon's crown* 156 F
• *Black spine* 156 F
• *Forest maker* 98 F
• *Psionicists of Athas* 78 F
• *City by the silt sea* 156 F
• *Ivory triangle* 117 F
• *Thri-Kreen of athas* 98 F
Al-Qadim adventures 117 F
• *Land of fate* 117 F
• *Secret of lamp* 108 F
• *Ruined kingdoms* 108 F
• *Golden voyages* 108 F
• *Cities of bone* 108 F
• *Corsairs of great sea* 108 F
• *Caravans* 107 F
Mystara (CD) 210 F
• *Monstrous mystara* 108 F
• *Night of vampire(+CD)* 105 F
• *Hail the heroes (+CD)* 105 F
• *Poor wizard almanac* 59 F
• *Player survival kit* 98 F
• *DM survival kit* 98 F
• *Glantri : Kingdom of magic* 175 F
Planescape 173 F
• *Eternal boundary* 59 F
• *Monstrous Planescape* 108 F
• *Planes of chaos* 173 F
• *Well of worlds* 98 F
• *In the abyss* 59 F
• *The deva spark* 59 F
• *Planes of law* 179 F
• *Fires of Dis* 78 F

AMBRE 237 F
Tarot d'Ambre 199 F
Shadow knight 156 F

APPEL CTHULHU 190 F
Ecran Cthulhu 72 F
Supplément Cthulhu 99 F
Cthulhu by gaslight 119 F
Cthulhu 90 119 F
Les années folles 250 F
Masques Nyarlath. 167 F
Rejeton d'Azathoth 119 F
Asile d'aliénés 99 F
Malédiction Cthoniens 99 F
Trace de Tsathogghua 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Seul face au Wendigo 59 F
Terror Australis 109 F
Oeufs de Karlatt 139 F
Ombres Yog Sothoth 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Recherche de Kadath 99 F
Grands Anciens 132 F
Monstres de Cthulhu 99 F
Mystères à Arkham 151 F
Demeures de l'Epou. 115 F
Experiences fatales 114 F
Retour à Dunwich 114 F
Kingsport 114 F
Frères de sang 114 F
Nightmare Agency 122 F
Destination Epouv. 119 F
Miskatonic 94 F
Orient Express 246 F
Astres propices 123 F
Vallée d'Innsmouth 151 F
Chose sur le seuil 114 F
Manuel du Gardien 104 F
Sup.Cthulhu 1 ou 2 40 F
Aventures dans la région d'Arkham 123 F
Investigator's comp. 74 F
Investigator comp.II 74 F
King of chicago 74 F
Ye Book of monsters 74 F
Dire documents 64 F
Unspeakable 10 29 F
End of the world 119 F
Unspeakable 11 29 F
Encyclopedia tuliana 78 F
Strange Aeons 97 F
Dires documents 43 F
Ressurected 2 43 F

ARS MAGICA 237 F
Ecran Ars Magica 90 F
Maître des nuées 85 F
Alliance 104 F
Alliance brisée Calebais 104 F
Sup. Ars Magica 40 F
Grimoire du mage 186 F
Songe d'une nuit d'été 136 F
La tempète 117F
Iberia 74 F
Rome 74 F
Mythic Europe 108 F
Maleficium 108 F
Pax Dei 108 F
Faeries 108 F
Midsummer night 74 F
Wizard's grimoire 108 F
Twelfth Night 74 F
Medieval handbook 127 F
Lion of the north 98 F

BERLIN XVIII 3 209 F
Ecran Berlin 3 95 F
Marxmen 12.35 137 F
Berliner Nacht 120 F
Berlin confidentiel 120 F

BITUME 139 F
Ecran Bitume 89 F
Paris Brest 109 F
Pizza Piquette 104 F

BLOODLUST 223 F

BLOODLUST 223 F
Ecran Bloddlust ND
Flocons de sang 137 F
Enclume et Marteau 137 F
Souvenirs de guerre 137 F
Les joyaux de Pôle 151 F
Contes et legendes 137 F
Frères de la nuit 137 F
Voiles du destin 199 F

BLOODSHADOWS 209 F
World Bloodshadows 149 F
Mean streets 109 F
Galita sitybook 129 F
Unnaturals 97 F
Shadows of celastos 103 F

CASTLE FALKENS. 170 F

CHAMPIONS 220 F
GM screen & acces. 99 F
Classic organizations 154 F
European enemies 110 F
Champion universe 154 F
High tech enemies 110 F
Dark champions 154 F
An eye for an eye 110 F
Corporations 110 F
Enemies for hire 101 F
Hudson City Blues 96 F

CHILL 237 F
Ecran Chill 84 F
De chair er de sang 120 F
Appartions 95 F
Companion 135 F
Horrors of america 95 F
Voodoo sourcebook 95 F

CHIMÈRES 224 F
Tarot 75 F
Ecran 86 F
Anteros 109 F

CYBERPUNK 225 F
Ecran Cyb 84 F
Night City 208 F
Forlon Hope 132 F
Protect & Serve 137 F
Enfants de la nuit 137 F
Solo of fortune 120 F
Chrome 120 F
Chrome II 120 F
Mega Poster 1 80 F
Mega Poster 2 80 F
Corpo I 120 F
Eurotour 127 F
Corp book 1,2ou3 59 F
Necrology 1,2ou3 54 F
Survival of fittest 54 F
Chrome berets 84 F
Maximum metal 74 F
Comp.of firearms 127 F
Deep Space 74 F
Home of brave 88 F
King concrete jungle 64 F
Grimm's cybertales 109 F
Cybergeneration 108 F
- Bastille day 40 F
Media Junkie 1ou2 64 F
Guide to tne net 98 F
Remember me 88 F
Playground 74 F
Wildside 74 F
Land of the free 113 F
Punk 21 48 F
Green war 84 F
Ecofront 64 F
Cabin fever 64 F
Premature burial 88 F
Listen up primitive 64 F
Sub-attica 108 F
Dark metroplolis 108 F
Cybersheets 40 F
Night city stories 98 F
Home front 72 F
Rough guide UK 82 F
Chromebook III 88 F
Pac-Rim sourcebook 83 F
Médiafront 59 F
Solo of fortune 2 68 F

DON'T LOOK BACK 137 F

ECRYME 209 F
Ecran de jeu 89 F

ELECKASË 209 F
Ecran Eleckasë 89 F
Prophète et dragon 132 F
Magies 132 F
Entre ombre et lumière 132 F

ELFQUEST 161 F

ELRIC 236 F
Melniboné 217 F
Ecran Stormbringer 84 F
Démons & magie 114 F
Loup blanc 114 F
Pirate des mondes 138 F
Chant des enfers 114 F
Sorciers Pan Tang 132 F
Perils jeunes Roy. 137 F
Seigneur des Mers 137 F
Mega poster Elric 80 F
La nef des fous 127 F
Melniboné 146 F
Gamemaster kit 105 F
Fate of fools 75 F
Bronze grimoire 89 F
The Unknown East 115 F

EMP.GALACTIQUE 109 F
Encyclopédie Gal.1 149 F
Encyclopédie Gal.2 179 F

EARTHDAWN SOFT. 127 F
Ecran 93 F
Mists of bestrayal 65 F
Barsaive campaign 112 F
Companion 136 F
Terror in the skies 76 F
Denizens of Earthdawn 109 F
Infected adventure 68 F
Parlainth 156 F
Denizens Earthd.2 108 F
Earthdawn journal 2 / 3 35 F
Creatures of barsaive 107 F
Shattered pattern 59 F
Legends of Earthdawn 1 56 F

GURPS 2 210 F
Conan 159 F
Magie 133 F
Horreur 133 F
Cyberpunk 133 F
Ecran 95 F
Japon 133 F
Western 133 F
Espace 137 F
Vampire 147 F
-Vampire compan. 137 F
Werewolf 147 F
Mage 142 F
Aztecs 115 F
Ultra-tech 115 F
Bestiary 115 F
Martial arts adv. 125 F
Supers 2 125 F
Gurps New 145 F
Religions 135 F
Aliens 125 F
Cliffhangers 115 F
Espionnage 125 F
Fantasy II 125 F
Arabian nights 159 F
China 125 F
Cyberpunk adv. 125 F
Hight-tech II 125 F
Lensman 115 F
Psionics 125 F

HAWKMOON 240 F
L'île brisée 134 F
La France 220 F
La Kamarg 126 F
Empire ténébreux 138 F
Portes du Paradis 140 F
Chair & métal 137 F

HERO SYSTEM 154 F
Fantasy hero 167 F
Fantasy comp1,2 119 F
Hero bestiary 154 F
Cyber hero 154 F
Ninja hero 154 F
Gold. age of champions 158 F
Ultimate martial artist 158 F
H. S. almanach 2 101 F

HOL RPG 78 F

HEROES RPG 141 F

IMMORTAL 218 F
Immortal pack 89 F
Dream stroke (mars) 97 F

INDIANA JONES 205 F
World of Indiana J. 145 F
The rising sun 145 F
Raiders lost ark 175 F
Indy & tomb of temple 117 F

INTERVENTION DIVINE STARTER 61 F

IN N. SATANIS 2 N. D
Ecran INS 95 F
Baron Samedi 120 F
Mors ultima ratio 120 F
Daemonix remix 120 F
Il était une fois 120 F
Mindstorm 120 F
Inch Allah 120 F
Scriptarium veritas 179 F
Demencia Profundis 120 F
Heaven & Hell 120 F
Mouchos pesos caph. 120 F
Stel.inquisitorus 217 F
Ecran Stella 95 F
Strichrine IV 120 F
Stella incognita 120 F
Deus Ex Machina 120 F

LA NEF DES FOUS 223 F

JAMES BOND 119 F
Manuel Q 99 F
Adversaires 159 F
Dr No 69 F
Octopussy 89 F
Pour votre info 96 F
Goldfinger 89 F
Goldfinger II 129 F

JORUNE 137 F
innocents of Gauss 69 F
Sholari pack 118 F
Sobayid atlas 119 F
Gire of silipus 78 F

JRTM 199 F
Ecran JRTM 64 F
Carte JRTM 64 F
Moria 110 F
Rangers du nord 110 F
Lorien 110 F
Voleurs de Tharbad 65 F
Rivendell 65 F
Mordor 65 F
Isengard 110 F
Ents de Fangorn 110 F
Cavaliers de Rohan 110 F
Creatures des Terres 84 F
Assassins D. Amroth 65 F
Porte des gobelins 65 F
Royaumes perdus de Cardolan (mars) 110 F
A MC *Bride's characters of Middle Earth* 102 F
Arnor 202 F
Atlas of Middle Earth 165 F
Calenhad 62 F
D. of the dark wood 42 F
Far Harad 81 F
Forest of tears 49 F
Ghost Warriors 69 F
Ghost of the S. Anduin 42 F
Gorgoroth 123 F
Greater Harad 96 F
Haven of Gondor 81F
Hazards on the Harad Wood 42 F
Hillem of the trollshaw 49 F
M.E poster map 102 F
MERP 2 202 F
Minas Ithil 123 F
Minas Tirith 169 F
Moria 169 F
Mouth of the entwash 49 F
Nazgul's citadel 96 F
Northwestern Middle Earth Gazetter 135 F
Northwestern Middle Earth map set 102 F
Peril on the sea of Rhun 42 F
Pirates of Pelargir 42 F
Raiders of Cardolan 42 F
Rogues of the borderlands 49 F
Shadows in the South 81 F
The necromancer's Lieut. 49 F
Treasures of M.E 135 F
Warlords of the desert 42 F
Woses of the black wood 42 F
The kin-strife 169 F
Dol-Guldur 169 F

KULT (VF) 227 F
kult V.O 158 F
Legions of darkness 136 F
Fallen Angel 108 F
Taroticum 108 F
Ecran Kult 76 F

LEGACY 170 F

LOUP-GAROU 189 F
Ecran Loup-Garou 75 F
Rite de passage 83 F
Rage ac.New York 72 F
Ways of the wolf 59 F
Book of wyrm 90 F
Valkenburg fundat. 68 F
Under blood red m. 72 F
Player's guide 99 F
Rage acr.amazon 90 F
Drums ar.fire 49 F
Umbra 90 F
Caerns 90 F
Rage across Russia 90 F
Black furies tribeb. 59 F
Bone gnawers tribeb. 59 F
Werewolf 2nd Ed. 119 F
Screen 2nd edition 59 F
Vancouver 90 F
T-Shirt werewolf XL 120 F
Monkeywrench pentex 59 F
When will you rage 30 F
The apocalypse 90 F
Rage across australia 90 F
Storyteller handbook 109 F
Who's who amongst 64 F
Children of Gaia 54 F
Fianna tribebook 54 F

MACH.WOMENS 2 76 F

MAGE 179 F
Ecran VF 63 F
Chantry book 103 F
Loom of fate 57 F
Progenitors 57 F
Mage Portfolio 90 F
Digital web 90 F
Virtual Adepts 59 F
Book of shadows 117 F
Chaos factor 89 F
Technocracy 59 F
T-Shirt XL 135 F
Verbera tradition 54 F
Sons of sther 54 F

MALÉFICES 249 F
Bestiaire 119 F
Lisière de nuit 99 F
Voile de Kali 119 F

MEGA III 139 F

MEKTON II ND
Techbook 95 F
Rimfire 115 F
Jovian chronicles 125 F
Europa incident 129 F
Mecha manual 1 49 F

MERCENAIRES 139 F
Valise bleue 89 F
Premiers pas 85 F
Operation aigle blanc 83 F
Opération triangle 95 F
Ecran Mercenaires 99 F

MILLENIUM'S 107 F
Ultramodern firearms 137 F
Ecran+1999 datasour. 84 F
Nightwalker 84 F
Black eagle 98 F
Operatives kit 46 F
Companion 98 F
Miami Sourcebook 97 F

MUT.CHRONICLES 237 F
La confrérie 142 F
The brotherhood 117 F
Imperial Sourcebook 125 F
Capitol sourcebook 109 F
Algeroth 136 F

NEPHILIM 213 F
Ecran Nephilim 39 F
Les Veilleurs 75 F
Les Templiers 170 F
Le Lion Vert 113 F
Hermes trimeg. 3 35 F
Arcanes majeures 142 F
Souffle du Dragon 208 F
Selenim 179 F
L'atalante fugitive 114 F
Mystères 170 F
Nephilim 179 F
La dame de 11 heures 86 F

L'OEIL NOIR 185 F
Règles avancées 1 185 F
Règles avancées 2 185 F
Havena 185 F
La tour pourpre 55 F
Esclaves d'Al Anfa 55 F
Terreur sur Ranak 55 F
Tournoi des félons 55 F
Reine des amazones 75 F
Rage noire 75 F

ONIROS 171 F
Ecran de jeu 53 F

PALLADIUM 141 F
Old ones 109 F
Adv.high seas 109 F
Adv.northern wild. 71 F
Further adventures 54 F
Monsters & animals 109 F
Yimsloth jungles 97 F

PARANOÏA 169 F
Ecran 65 F
Poignée de lasers 79 F
Pressez les oranges 39 F
Blues en jaune 54 F
Paranoïa aigüe 79 F
Paranormal ctv 136 F

PENDRAGON 230 F
Ecran Pendragon 88 F
Chevaliers aventur. 190 F
Sang & luxure 140 F
L'Enfant Roi 210 F
Merlin 84 F
Le Roi spèctre 137 F
Beaumains 2,3,4,5 22 F

RÊVE DRAGON 2 266 F
Cidre Narhuit 49 F
Bonheur ziglutes 75 F
Larmes d'Ashani 75 F
Pinceau à barbe 75 F
Monde Rêve 89 F
Secret de Muringhen 109 F
Un rêve en Boldzarie 124 F
L'Oiseau Oracle 1 35 F
L'Oeuf de Psiluma 109 F
DuVoyage et des Voyageurs 189 F
La dame des songes 109 F

RIFTS 157 F
Sourcebook 78 F
Vampire kingdom 98 F
Conversion book 127 F
Mutants in orbit 89 F
Atlantis 98 F
Mechanoids 78 F
England 98 F
Afrika 98 F
Wormwood 98 F
Triax 127 F
Conversion book 2 127 F
Mindwerts 74 F
Mercenaries 98 F
South america 98 F
Phaseworld 116 F
Rifts manhunter 136 F

ROBOTECH 81 F
Zentraedi 59 F
Southern cross 81 F
RDF Acc.training 54 F
Invid invasion 81 F
Sentinels 108 F
REF field guide 108 F
Macross II 81 F
The U.N. spacy 69 F
Spacecraft & deck 69 F
Zentraedi breakout 69 F
Spacecraft 2 69 F

ROLEMASTER
Manuel des personnages 103 F
Manuel des combats 69 F
Manuel des sorts 120 F
Ecran rolemaster 59 F
Horreur d'Orgillion 65 F
Creatures & trésors 125 F
Compagnon I 105 F
Compagnon II 139 F
Alchemy companion 123 F
Arabian night 108 F
Arms companion 102 F
Creatures & Tres. II 89 F
Creatures & Tres.III 109 F
Emer the great continent 162 F
Gethaena, underearth emer 139 F
Oriental companion 96 F
Outlaws 123 F
RM characters records 81 F
RM companion 3 81 F
RM companion 4 89 F
RM companion 5,6,7 96 F
RM heroes & rogues 108 F
Sea law 149 F
Shadoworld Mast. Atlas 162 F
Spell user companion 139 F
War law 202 F

RUNEQUEST 230 F
Ruines hantées 88 F
Monts arc en ciel 118 F
Secrets oubliés 209 F
Guerriers du soleil 190 F
Roi de Sartar 169 F
Guerre des Héros 269 F
Genertela 200 F
Dieux de Glorantha 200 F
Signe du chaos 137 F
Dieux nomades 275 F
Arachné solara 1,2 33 F
Le maitre des runes 137 F
Mega poster g.héros 80 F
River of craddles 157 F
Tales moon 11ou12 28 F
Dorastor 206 F
Strangers in Prax 123 F
Codex 1 ou 2 33 F
Lords of terror 115 F

SCALES 209 F
Ecran 93 F
Politique 132 F
Technologie 132 F
Magie 132 F

SHADOWRUN 237 F
Ecran Shadowrun 63 F
Tirez sur le dragon 72 F
Totale Eclipse 72 F
Guide de Seattle 190 F
Le Grimoire 161 F
Démon dans la bout. 85 F
Guide de l'Amérique 170 F

LES PRIX INDIQUÉS SUR CETTE PUBLICITÉ NE SONT GARANTIS QUE JUSQU'AU 15/06/1995, UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE.

FRAIS DE PORT GRATUITS*

*pour toute commande supérieure à 480 F Envoi en colieco. Pas de reliquats

VOTRE COMMANDE DANS LES 48 H !*

*pour toute commande passée avant 16 h par téléphone au 56 51 90 51 avec un envoi colissimo

Sup. Shadowrun 40 F
Reine Euphoria 85 F
Choisis tes ennemis 32 F
Méfie-toi des dragons 32 F
Voleurs de narcopuces 94 F
Et trouve la vérité 32 F
Grille Neurones 32 F
Lone star 117 F
Field of fire 109 F
Corporate shadowfile 136 F
Shadowtech 109 F
Rigger black book 109 F
Ivy & chrome 65 F
Sprawl maps 97 F
Double exposure 69 F
Denver 157 F
Harlequin's pack 98 F
Prime runners 88 F
Bug City 107 F

STAR WARS 2 180 F
Chasse à l'homme 59 F
Materiel campagne 76 F
Guide de l'Empire 113 F
Bataille soleil d'or 62 F
Outrespace 65 F
Guide alliance rebel. 133 F
Pluie d'étoiles 66 F
Récupérateurs 66 F
Starfighters battle b. 79 F
Manuel général crac. 82 F
Domaine du mal 71 F
Guide étoile noire 93 F
Coordonnées d'Isis 71 F
Cité des nuages 79 F
Cité des profondeurs 72 F
Manuel du maitre 115 F
L'enlevement 75 F
Galaxy G5,7,8,9,4,6 96 F
Planets 3 98 F
Planets of mists 69 F
Supernova 89 F
Invasion 69 F
Black Ice 69 F
Twin stars of Kira 98 F
Wanted by cracken 98 F
Mission to lianna 69 F
Heir to empire 123 F
Dark force rising 135 F
Dark Empire 172 F
GG10 Bounty hunt. 123 F
Trilogie sourceb. 172 F
Last command 148 F
Han solo & corp. 137 F
Cracken rebel oper 98 F
Miniatures battles 123 F
Miniatures compan.. 98 F
Star wars universe 109 F
Adv.Journal 1,2,3,4 77 F
Techn journal 1,2 68 F
Calendrier star wars 109 F
Planet collection 166 F
GG11 criminals 98 F
Classic campaigns 96 F
Creatures of the galaxy 96 F
Imp. sourcebook 2ed. 144 F
Rebel sourcebook 2ed. 144 F
Sourcebook 2ed. 144 F
Goroth : slave of the empire 97 F
Adv journal 5 77 F
Platt's Starport guide 165 F

SHATTERZONE 204 F
Techbook ship 120 F
Zeenarchs 77 F
Grimsyn sector 85 F
Arsenal 120 F
Brain burn 78 F
Fringers guide 120 F
Crosshairs 77 F
Through the cracks 96 F
Contact 96 F
Shadows of sclastos 97 F
Fleet book 117 F

SLA INDUSTRIES 170 F
Karma 145 F

SPACE MASTER 175 F
Companion I 86 F
Companion II 100 F
Aliens & Artifacts 95 F
Darkspace 81 F
Imperial crisis 42 F
Durandrium find 52 F

STREETFIGHTER 127 F
Ecran 87 F
Secrets of Shadaloo 87 F

THOAN 280 F

TOON 159 F
Ecran+supplem. 120 F
Toonuversal guide 146 F
Toon Tales 146 F
Toon ace cat. 146 F

TORG 249 F
Ecran 69 F
Aysle 169 F
Carte Destinée 84 F
Calice pos. 95 F
Cité éternelle 119 F
Terre vivante 153 F
Empire du nil 159 F
Cyberpapauté 199 F
Grimoire Pixaud 114 F
Chevaliers tempêtes 59 F
Royaume ténébreux 59 F
Cauchemar 59 F
Japon technologique 169 F
Orrorsh 161 F
Heavy weapons 96 F
Person.weapons 96 F
Creatures Orrorsh 130 F
Creatures Aysle 130 F
Space gods 130 F
Tokyo citybook. 130 F
Los angeles cityb. 130 F
Terra 130 F
Infiniverse 1.2.3 130 F

TOREADOR 223 F

VAMPIRE 156 F
Ecran vampire 60 F
Cendres aux cendr. 93 F
Liens du sang 59 F
Chicago la nuit 150 F
Succubus club 139 F
Diablerie au Mexique 90 F
Guide des joueurs 158 F
Toreador 103 F
World of darkness 88 F
Hunters hunted 57 F
Storyteller's handb. 96 F
Clanbook brujah 57 F
Clanbook gangrel 57 F
Clanbook malkavian 57 F
Clanbook nosferatu 57 F
Clanbook toreador 57 F
Clanbook tremere 57 F
Children inquisit. 88 F
Guide to sabbat 88 F
Anarch cookbook 88 F
Masquerade 100 F
Player's Guide 2 123 F
Storyteller sabbat 88 F
Bradstreet Portf. 163 F
Chicago 2 96 F
Dark colony 88 F
Diabl.England 57 F
Book of Nod 52 F
Berlin by Night 88 F
New orleans by n. 105 F
The beast within 30 F
Mummy 57 F
Book of damned 39 F
Kindred's most wanted 88 F
Los Angeles by night 105 F
Boderlands 30 F
T-Shirt Vampire (XL) 120 F
T-Shirt clan au choix 120 F
Pochette points sang 42 F
Pins clan au choix 34 F
Bourse vampire 32 F
Ankh necklace 34 F
Elysium : elder 77 F
Clanbook ventrue 57 F
Vampire 2ed. 155 F
Gypsies 79 F
Masquerade player kit 88 F
Masquerade props book 79 F
Dirty secrets of the black hand 97 F
White Wolf calendar 95 49 F
Diatry : the embrace 88 F
Clanbook : Assamite 53 F
Prince of City (novel) 31 F

WARHAMMER 180 F
Ecran warhammer 38 F
Personnage 99 F
Campagne impér. 159 F
Mort sur le reik 150 F
Midenheim 119 F
Pouvoir derr. trone 138 F
Kislev 149 F
Repose sans paix 149 F
Empire flammes 149 F
Seigneur des liches 114 F
Compagnon 114 F
Feu ds montagne 114 F
Sang ds ténèbres 104 F
Mort sur rocher 104 F
Guerre roy. nain 114 F
Sombre aile mort 123 F
Château Drachenf. 123 F

WHISPER.VAULT 135 F
Dangerous pray 97 F

WRAITH 139 F
-Face of death 57 F
Wraith screen 53 F
Character kit 44 F
Necropolis atlanta 79 F
Midnight express 62 F
Death & damnation 27 F
Haunts 79 F
Wraith dragonskin 45 F
Love beyond death 53 F
Wraith T-Shirt 99 F

WWF RPG 156

JEUX DE PLATEAUX
Battletech 249 F
• Battlespace 235 F
• Aerotech 141 F
• Battletroops 185 F
• Battleforce 272 F
• Mechwarrior 2 109 F
• Reinforcements 2 152 F
• Solaris VII 196 F
• Tactical handb. 109 F
• Compendium 2 134 F
• Tukayyid 88 F
• technical 3025 128 F
3026,2750,3050, 128 F
3055,3057 128 F
• Black thorns 59 F
Blood berets 240 F
Barbe noire 279 F
Civilisation 319 F
• Adv.Civilizat. 251 F
• Western exp. 68 F
Die Hanse 280 F
Diplomatie 299 F
Diplomatie colonial 415 F
Dune 299 F
Europa universalis 389 F
• Extention 1 89 F
Fief II 239 F
Foi et le glaive 323 F
Formule dé 275 F
• Circuit Magny-c. 125 F
• circuit Monza 125 F
• circuit Hockenh. 125 F
• circuit Spa 125 F
• circuit Estoril 125 F
• circuit Silverstone 125 F
• circuit Barcelone 125 F
• Circuit Canada 125 F
• Kit championnat 99 F
Full Metal Planète 298 F
• Armée supplém. 75 F
• Plateau supplém. 59 F
Guerre & frontiere 319 F
Grands siècles 325 F
Junta 2 190 F
Res pub.romana 379 F
Seigneurs dragons 189 F
Tempête sur l'éch. 79 F
Vallée des mamm. 249 F
Xhénor 323 F
Zargos 239 F
Condottiere 299 F

WARGAMES

ADG
World in flames 435 F
World in flames 415 F
-planes in flames 182 F
-asia aflame 175 F
-africa aflame 175 F
-annual 91 136 F
Days of decision 373 F

AVALON HILL
Adv.Squad Leader 399 F
• Beyond Valor 318 F
• Paratrooper 152 F
• Partisan 152 F
• Yanks 288 F
• West of alamein 389 F
• Last hurrah 128 F
• Hollow legions 199 F
• Red barricades 199 F
• Code of bushido 318 F
• Gung ho 319 F
• Croix de guerre 279 F
• Kampfgr.Peipper 279 F
• cartes 1 à 39 40 F
• cartes A à H 48 F
• Annuel 89,90 96 F
91,92,93a,93b 79 F
Adv.Third Reich 399 F
Air Force 239 F
• Dauntless 160 F
Battle of bulge 168 F
Britannia 199 F
D Day 2 168 F
Empire in arms 279 F
Flat Top 319 F
Flight Leader 224 F
Gettysburg 160 F
Hitler's war 160 F
Longest day 676 F
Maharaja 228 F
MBT 247 F
Midway 168 F
Mustangs 199 F
Napoleon's battles 207 F
• expansion 1 120 F
Panzer blitz 199 F
Panzer leader 239 F
Platoon 160 F
Raid St-Nazaire 207 F
Russian campaign 175 F
Russian front 215 F
Siege of jerusalem 279 F
Squad Leader V.F 257 F
Squad Leader V.O 239 F
• Cross of iron 280 F
• Crescendo of doom 224 F
• GI 295 F
Stalingrad 199 F
• Expansion 1 49 F
Storm over Arnheim 120 F
Tac air 207 F
Titan 199 F
Thunder Cassino 199 F
We the people 318 F
Wooden ships 199 F

CLASH OF ARMS
Armée du nord 282 F
Autumn of glory 234 F
Bataille de Wavre 230 F
Chancelorsville 340 F
Edelweiss 315 F
Kolin 289 F
Landships 232 F
Lee takes command 214 F
Over the reich 266 F
Prelude to disaster 284 F
Speed of heat 369 F
War for union 320 F
1807 eagle turns east 315 F
Bataille de Ligny 315 F
B. mt. St Jean deluxe 647 F
Bataille Eylau 291 F
Gollan to sinai (C.O.A) 129 F

DESCARTES
Amirauté 159 F
Ave tenebrae 179 F
-fiefs & empires 219 F
Charges 152 F
Croisades 269 F
• Château templiers 175 F
• Cité médiévale 175 F
Cry Havoc 225 F
Dragon noir 2 259 F
Grands stratèges 309 F
Guet-Apens 239 F
Kharkov (+rostov) 289 F
Kursk 229 F
Les Aigles 289 F
• Supplément 1 135 F
• Règles 15mm 99 F
Moskva 229 F
Samouraï 225 F
Siege 225 F
Viking 269 F
Yom kippur 259 F

GAMERS
Ardennes 207 F
Austerlitz 239 F
Barren victory 244 F
Bloody roads south 244 F
Enemy at gates 399 F
Guderian's blitz k. 249 F
GD 40 284 F
Matanikau 264 F
No better place die 213 F
Omaha 342 F
Operation 1 à 12 35 F
Hunters from the sky 248 F

KOLIN 289 F

GDW
Battlefield europe 207 F
Bloody kasserine 143 F
Command decisions 279 F
Gathering storm 319 F
Harpoon 192 F
• Ships forms 64 F
• Subs forms 64 F
• ASW forms 64 F
• South atlantic war 96 F
• Troubled waters 96 F
Johny Reb 160 F
Phase line smash 239 F
Race for Tunis 143 F
Sands of war 319 F
• Expansion kit 143 F
Tet offensive 319 F

GMT
Apache leader 255 F
Artic storm 185 F
Battles Alexander 289 F
Battle of Waterloo 319 F
Korea crisis 95 292 F
Julius caesar 329 F
Lion of the north 292 F
Lost victory 232 F
Operation mercury 232 F
Rise of luftwaffe 192 F
SPQR 289 F
• Consul for Rome 127 F
• Victory Pyrrhus 127 F
• Africanus 137 F
Victory in west 292 F
Britain stand alone 224 F
Battle of alexander deluxe 330 F

GRD
Balkan front 279 F
Fire in th east 558 F
Firts to fight 374 F
Second Front 477 F
Scorched Earth 199 F
Urals 279 F
Winter War 79 F
Europa 1/4 39 F
Europa 5 à 36

ORIFLAM
Afrika 250 F
Ailes de la gloire 235 F
Dieux nomades 250 F
Guerre des héros 260 F
SPQR 349 F
Stalingrad 235 F

VICTORY GAMES
2° fleet 247 F
3° fleet 288 F
5° fleet 288 F
6° fleet 239 F
7° fleet 279 F
Aegan strike 160 F
Ambush 279 F
• Move out 120 F
• Purple heart 175 F
• Silver star 160 F
Battle hymn 239 F
• Leatherneck 160 F
Carrier 279 F
Central america 239 F
Civil war 199 F
Flashpoint golan 319 F
Gulf strike 318 F
Korean war 192 F
Lee vs Grant 168 F
Nato 160 F
Open fire 256 F
Pacific war 389 F
Pax britannica 192 F
Peloponnesian war 239 F
Tokyo express 288 F
Vietnam 192 F

ACCESSOIRES
Dés 5 F
4,6,8,10,12,20 faces, gemme, opaque, pailleté, marbré
Set de Dés 25 F

CASSETTES VIDEO JAPONAISES SOUS TITRE V.F
Guerre de Lodos 1 158 F
Guerre de Lodos 2 133 F
Guerre de Lodos 3 133 F
Ran Ma 1 133 F
Marps 1 133 F
Iria Zeuram 1 133 F

CATALOGUE COULEUR
des plus célèbres jeux de rôles français + liste complète de tous nos articles sur simple demande

OFFRES SPECIALES !

exclusif ! POUR L'ACHAT DE KULT V.F UN SCÉNARIO ORIGINAL OFFERT !

exclusif ! POUR L'ACHAT DE LA SAISON DES CENDRES 5 feuilles de persos OFFERTES !

exclusif ! POUR L'ACHAT DE THOAN 5 feuilles de persos OFFERTES !

En Stock DRAGONS & NACELLES 100 F

exclusif ! POUR L'ACHAT DE MAGE UN SCÉNARIO ORIGINAL OFFERT !



BON DE COMMANDE

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresse, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement à l'ordre du TEMPLE DU JEU. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre (indiquer «CB86»).

• Attention ! Les prix indiqués sur cette publicité ne sont garantis que jusqu'au 15 06 1995, uniquement par correspondance.

JEUX : .... **PRIX :** ....

• Port : (Colissimo : 49F / 1 seul article : 25 F / normal : 35F / / sup.480F : 0F) TOM / étranger 59 F (pas de franco)
• Par tranche d'achat de 50 F de cartes, 15 protèges cartes me sont offerts.

TOTAL : ....

RETOURNEZ CE BON A :

LE TEMPLE DU JEU
BP 47
33036 BORDEAUX CEDEX

ADRESSE DE LIVRAISON

NOM : ....
PRENOM : ....
N° / RUE : ....
CP / VILLE : ....

❑ Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.
Je désire recevoir gratuitement un dépliant couleur sur :
❑ Chimères ❑ Condottiere ❑ Thoan ❑ Thoan II ❑ Thoan III
❑ Je désire recevoir gratuitement le catalogue couleur «Passion Jeux de Rôles» présentant les produits des principaux éditeurs de Jeux de Rôles en France.

Trophées 1994



du jeu de rôle

Pour la troisième année consécutive, les Trophées Casus Belli du jeu de rôle sont attribués par vous, lecteurs, grâce à vos votes. L'assistant de l'ordinateur (toujours notre ami) a été Alexis Desjeux (un nom prédestiné), qui a eu bien du mal à traiter le flot particulièrement dense de vos bulletins.

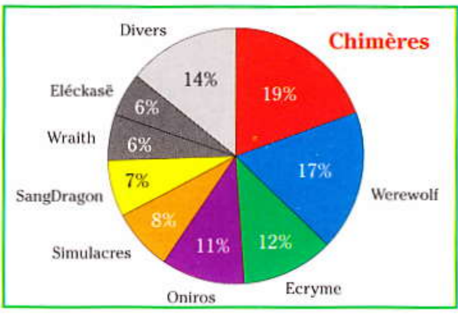
De la difficulté de l'exhaustivité. Cela n'a l'air de rien, mais établir la liste des jeux et suppléments parus durant une année ne va pas sans quelques difficultés, surtout si l'on réalise en même temps des dossiers imposants, des hors-série et des scénarios Grand Écran. Bref, la liste donnée dans notre précédent numéro contenait quelques erreurs. Au chapitre des omissions, certaines sont pleinement de notre fait (comme la liste des suppléments anglais pour *Dark Sun*), d'autres sont dues en partie aux éditeurs (impossible d'arriver à contacter West End Games de toute l'année 1994, ce qui donne une liste un peu fragmentaire). Au chapitre des « ratés » : les suppléments traduits pour *L'appel de Cthulhu* étaient également dans la liste des suppléments originaux pour *Call of Cthulhu*, et *Ars Magica*, déjà lauréat l'année dernière était encore en compétition. Heureusement, presque tout le monde s'en est rendu compte, et les bulletins « non valides » furent peu nombreux. Par contre, vous avez été nombreux à voter pour des jeux parus en 1993, voire 1992 (*Bloodlust ?*), ou même 1995 (*Raoûl – le jeu qui sent sous les bras* ne sera sélectionné que pour l'année prochaine). Enfin, là aussi, peu de bulletins à problème. Les Trophées représentent donc bien ce que vous, lecteurs de Casus, avez voulu élire !

De la France et des Autres. Quand nous avons créé les Trophées il y a trois ans, notre lectorat (et en partie le marché du jeu) était très proaméricain. Aussi, nous pensions que le prix du meilleur jeu de rôle, ainsi que celui du meilleur supplément, iraient souvent à des jeux en langue anglaise. À *Casus Belli*, sans vouloir être cocardiers, nous pensions qu'il fallait aider la création française, d'où la présence d'un Trophée de la meilleure création française. Or, il vous suffira de regarder les résultats de cette année pour constater que cette préférence n'est plus une question de langue, mais une question de jeu. Aussi, si l'année prochaine prête vie à des quatrièmes Trophées Casus Belli, le prix typiquement français sera supprimé. Après tout, si nous pensons faire aussi bien que le reste du monde, autant l'assumer.



Meilleur jeu de rôle, français ou étranger

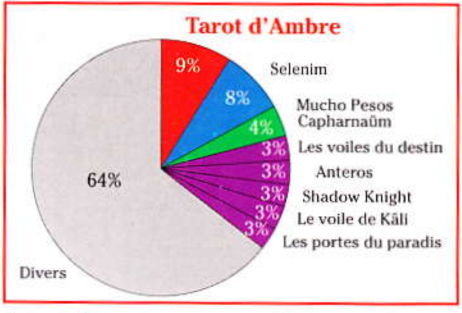
Et le gagnant est… **Chimères**, publié par Multisim (imaginé par Valérie et Jean-Luc Bizien), mutation profonde du jeu de rôle *Hurlements*. Dans ce jeu, vous êtes une créature qui rêve, un dragon qui flotte dans l'espace intersidéral ; et qui se rappelle de ses incarnations précédentes, lorsqu'il vivait sous forme humaine, du XII[e] au XIX[e] siècle, parmi une mystérieuse caravane de lycanthropes. Dans ce jeu, la création du personnage et certaines actions sont régies par l'usage d'un tarot. Une démarche intéressante et qui doit être dans l'air du temps puisqu'*Everway* le prochain jeu de rôle de Wizards of the Coast, par le créateur d'*Ars Magica*, reprendra le même genre d'idée (voir Prévisions météoludiques). Quant aux suivants, on notera la présence de *Werewolf 2nd edition*, en seconde position, qui confirme l'ascension des gammes White Wolf (en langue originale et en traduction). *Oniros* est la version « simplifiée » de *Rêve de Dragon*, qui avait gagné ce trophée l'année dernière. Bon score également de « petites » créations françaises avec *Ecryme* (qui passe chez l'éditeur Délires) et d'*Eléckasë* (de Ormekiane, diffusé par Asmodée). Le premier sans doute grâce à son univers original (voir CB n° 84), le deuxième grâce à l'opiniâtreté de son éditeur qui propose de nombreux suppléments (voir Têtes d'affiche).
Un dernier mot pour remercier ceux qui ont voté pour *Simulacres* et *SangDragon*, et qui nous encouragent à continuer à vous proposer de nouveaux jeux de rôle.





Meilleur supplément pour un jeu de rôle, français ou étranger

L'année 1994 sera-t-elle définitivement marquée par les jeux de cartes ? Le gagnant du meilleur supplément est donc **Le tarot d'Ambre**, pour le jeu de rôle *Ambre*, dessiné par Florence Magnin et « inventé » par François Nédélec. Directement inspiré d'un des moteurs de l'intrigue des romans de Zelazny, ce tarot a su séduire autant les amateurs du jeu de rôle que ceux des livres, ou simplement des belles cartes. *Selenim*, par notre collaborateur Tristan Lhomme, renouvelle l'univers de jeu de *Nephilim*, ce que font également *Mucho Pesos Capharnaüm* (pour *INS/MV*, avec le Bureau) et *Les voiles du Destin* (pour *Bloodlust*, avec la vérité sur les armes-dieux). Ce qui montre qu'un jeu et son univers sont de moins en moins figés. Un sujet dont il serait peut-être intéressant de débattre. Le reste du palmarès confirme la tendance de l'année dernière : vous êtes de plus en plus nombreux à choisir des produits 100 % français. Le premier étranger est *Shadow Knight* (pour le jeu *Ambre*, en sixième position, et qui bénéficie visiblement de l'engouement de cette année pour ce jeu), et les suivants (*Lone Star* pour *Shadowrun*, *Planescape* pour *AD&D*) sont relégués après la dixième place. Le classement par éditeur est également éloquent (voir ci-contre), les trois premiers étant français (Descartes arrivant troisième avec seulement deux créations). TSR et White Wolf sont bien placés, mais il est vrai que le nombre particulièrement impressionnant de suppléments que ces sociétés produisent chaque année explique la dispersion des voix.



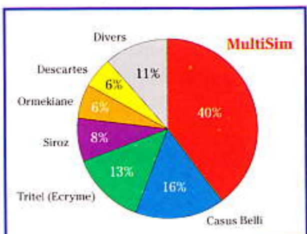
MultiSim	22%
Siroz	15%
Descartes	12%
TSR	10%
White Wolf	9%
ICE	4%
Divers	28%



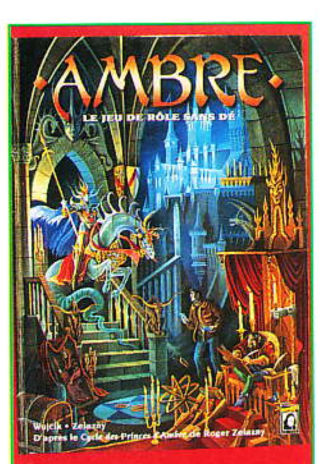
Meilleure création française en jeu de rôle

Et le gagnant est... à nouveau **Chimères**. Comme nous le disions en avant-propos, le meilleur jeu de rôle – quand il est français – gagne logiquement le trophée de la meilleure création française. On remarquera surtout que ce prix est remporté pour la troisième année consécutive par l'éditeur Multisim, qui s'impose également comme meilleur éditeur de suppléments, dépassant Siroz (qui a eu une plus faible production cette année).
La surprise vient, pour les éditeurs, de l'apparition d'Ormekiane Productions, avec sa gamme *Eléckasë* (un jeu de rôle médiéval-fantastique). Quant au score des « petits » éditeurs, aux jeux amateurs ou semi-professionnels, il reste égal à celui de l'année dernière : 11 %.

Chimères
Chimères 23%
Ecryme 14%
Oniros 11%
Simulacres 9%
SangDragon 8%
Eléckasë 6%
Divers 29%

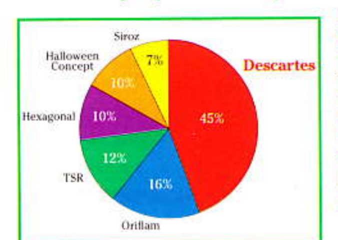


Meilleure traduction ou adaptation en jeu de rôle



L'année 1994 sera donc l'année du jeu de rôle **Ambre** (avec sa traduction française, le tarot et le supplément *Shadow Knight*). Le second du classement est *Terreur sur l'Orient Express*, une grosse campagne pour *L'appel de Cthulhu*.
Toon annonce l'arrivée du nouvel éditeur Halloween Concept, qui pour l'instant fait principalement de la traduction.
Les suivants montrent que nos lecteurs votent toujours plus favorablement pour les jeux que pour des suppléments.
Une remarque pourtant : il y a trois ans, vous avez voté pour *Nephilim* (en création française) malgré ses nombreuses erreurs de règle et coquilles. Cette année, vous avez voté pour *Ambre* (traduction) malgré ses dessins intérieurs plutôt « pauvres ». Cela semble prouver que les rôlistes s'attachent finalement plus au fond qu'à la forme, plus à l'intention qu'à la réalisation. Un autre sujet de débat ?
Enfin, la répartition par éditeur reste sensiblement la même que celle de l'année dernière.

Ambre
Ambre 13%
Orient Express 7%
Toon 7%
Star Wars 7%
Elric 6%
Chill 5%
Divers 55%



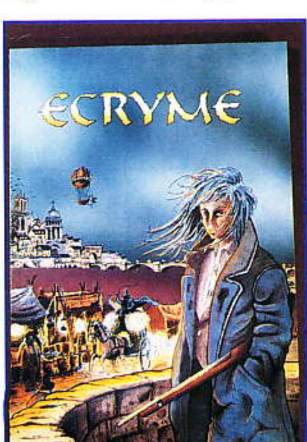
Trophée Taliesin* 1994 du meilleur jeu de rôle

Ce trophée, rappelons-le, récompense le jeu que vous pensez être le meilleur jeu de rôle de tous les temps, toutes éditions confondues. Le gagnant est, cette année, le très vénérable **Advanced Dungeons & Dragons** (v.o./v.f.), qui ravit la place à *Call of Cthulhu/L'appel de Cthulhu*. Cette remontée s'explique à la fois par le plus grand nombre de votes enregistrés cette année (plus de huit cents bulletins !), mais aussi par le rythme enfin normal des traductions pour ce jeu. Quant aux jeux français, ils ne sont pas si mal placés, avec *Rêve de Dragon* (votes pour *Oniros* non compris) en troisième position et *In Nomine Satanis/Magna Veritas* en sixième position. Quoi qu'il en soit, il n'y a aucun jeu uniquement disponible en langue anglaise dans les vingt premiers !

*** Porteurs de l'imaginaire du monde celte, les bardes étaient des personnages importants. Et ceux-ci s'accordaient à reconnaître Taliesin comme le plus grand d'entre eux.***



AD&D
AD&D 13%
L'appel de Cthulhu 12%
Rêve de Dragon 7%
Vampire 6%
Warhammer 5%
INS/MV 5%
Divers 52%



Prix spécial de la rédaction

Cette année, nous avons choisi de mettre en avant le travail des créateurs d'**Ecryme**. En effet, le thème de ce jeu de rôle est original (ce n'est pas un xième clone de tel ou tel genre), profondément « européen » (avec ses références à Jules Verne, à Schuiten et Peeters, aux *Habits noirs*...), avec ses grandes cités, ses dirigeables, ses ponts jetés au-dessus de cette matière corrosive et omniprésente. *Ecryme* se distingue également par son approche particulière du jeu de rôle, par le biais littéraire (avec son écriture soignée et son vocabulaire inventif) et en privilégiant l'atmosphère et le mystère. Bien sûr, les amateurs de jeux plus structurés (règles d'un côté, background de l'autre) peuvent être un peu déboussolés, mais pourquoi ne pas prendre quelques risques, pour changer ?

La rédaction de Casus Belli



Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Pour L'appel de Cthulhu, en v.o.

ENCYCLOPEDIA CTHULHIANA

Photo de famille avec tentacules et camisole de force

Votre campagne de *L'appel de Cthulhu* commence à avoir un goût de déjà-vu ? Vos Investigateurs identifient les monstres à des kilomètres ? Ils ont déjà une douzaine de *Necronomicon* dans leur bibliothèque ? Achetez ce supplément !
En 275 pages, il rassemble tous les lieux, entités, livres maudits et personnalités marquantes du mythe de Cthulhu, et résume toutes les informations dont nous disposons sur leur compte. On y trouve des créatures aussi connues que Nyarlathotep ou Azathoth, mais aussi des bestioles nettement moins fameuses, comme Idh-yaa, 'Ymnar et quelques centaines d'autres... Évidemment, le Gardien des Arcanes devra bricoler lui-même les caractéristiques techniques de tout ce petit monde, mais le jeu en vaut la chandelle. Même le plus endurci des vétérans de *L'appel de Cthulhu* y trouvera plus que sa part de surprises. Daniel Harms, le compilateur, a puisé dans les dizaines de nouvelles et de romans jamais traduits en France (il ne s'est pas gêné non plus pour utiliser les informations des suppléments Chaosium, ce qui risque d'épouvanter les « spécialistes » de Lovecraft, universitaires et autres).
Je ne sais pas si Descartes Éditeur a l'intention de traduire un jour les anthologies que les gens de Chaosium ont consacré à Cthulhu et à ses petits camarades. Mais s'il fallait en traduire une, que ce soit celle-ci !

Tristan Lhomme

Un livre de référence sur le mythe de Cthulhu, édité en anglais par Chaosium.
Prix environ : 90 F.

Un langage pour jeu de rôle, en v.f.

ENTRE LACS

Quand les poètes font du jeu de rôle

Une initiative novatrice et très audacieuse de la part de cette société de production naissante qui, sur le modèle du roman, propose de découvrir un monde imaginaire et sa langue inédite, le thekas, qui vous permettra de noircir vos parchemins avec autre chose que des gribouillis ! Cette réalisation se veut littéraire, et se présente d'ailleurs sous la forme d'un livre de belle facture (quoique vendu assez cher). Il ne contient aucun élément de jeu de rôle, ce qui le rend a priori adaptable à n'importe quel jeu.
Le thekas est modelé par l'histoire et la théogonie du monde, où la dénomination des choses est directement inspirée des noms de leurs créateurs. Tout y est, jusqu'à l'alphabet ! La lecture exige par conséquent une certaine attention, surtout parce que ce langage ne correspond à aucun de ceux que nous connaissons ici-bas.
Les auteurs présentent, sous la forme d'une longue nouvelle, une des applications possibles de leur langage. Si la majeure partie de l'aventure se situe – par un biais onirique – dans un monde assez médiéval-fantastique, le prologue et l'épilogue s'inscrivent dans un climat de science-fiction à tendance religieuse. Le thekas paraît donc pouvoir s'employer dans une large fourchette de mondes, à l'exclusion de ceux – cependant nombreux dans les jeux de rôle – qui disposent déjà de leur propre mythologie. Il s'adapterait mieux dans un jeu à monde « fluctuant », onirique, comme *Rêve de Dragon*.
Si la langue elfique du *Seigneur des anneaux* a déjà fait l'objet de multiples travaux, une création *ex nihilo* d'une langue exclusivement pour le jeu de rôle est en soi un fait nouveau, et remarquable à ce titre. Selon les prévisions, le prochain supplément devrait concerner l'architecture. Le soin pris à traiter des éléments délaissés habituellement dans le jeu devrait permettre de fouiller un peu plus le monde décrit en filigrane au fil des pages, en lui conférant une cohérence rarement trouvée ailleurs.

Sylvain Ferrieu



Le guide des horizons féeriques, vol. 1 : Grammaire onirique, est publié en français par Nestiveqnen. Prix indicatif : 139 F.

Un jeu de plateau en v.f.

SALVE

La bataille navale, version turbo

Azure Wish, fidèle à son programme de publication de jeux variés et de belle présentation, nous propose aujourd'hui un drôle d'objet. Il s'agit d'une version musclée (très musclée) de la bataille navale de notre enfance, vous savez : H8, croiseur touché... Pourtant, au premier coup d'œil, ça a l'allure d'un wargame, la couleur d'un wargame, et les règles se présentent d'ailleurs comme celles d'un wargame d'initiation. Mais à la réflexion, c'est bel et bien un jeu de plateau. Ce qui n'est certainement pas une insulte !
Le matériel est d'excellente qualité. Chaque joueur dispose d'une grille de 12 x 12 cases. 160 pions et marqueurs agréables à l'œil représentent les flottes américaine, anglaise, allemande, japonaise, française, italienne et soviétique durant la Deuxième Guerre mondiale... Pour être exact, les cuirassés, porte-avions, destroyers, sous-marins et mines symbolisent de loin les flottes en question, à raison de 17 pions par flotte, un peu comme les 16 pièces de chaque camp d'un jeu d'échecs symbolisent une armée. Malgré les noms historiques (ou moins historiques, comme le porte-avions soviétique *Karl-Marx*...), il ne faut pas chercher ici un concurrent à *Amirauté*.
Chaque joueur à son tour fait tirer OU bouger un de ses navires. Il doit annoncer le nom du navire qui tire, et la ou les cases sur lesquelles il tire (ce qui renseigne l'adversaire sur la position du bâtiment). S'il choisit de bouger, il doit dire quel navire bouge, de combien de cases et dans quelle direction. Bien évidemment, le hasard qui régnait dans la bataille navale d'antan est remplacé par la logique.
Comme les flottes ne sont pas jumelles, comme diverses astuces pimentent le jeu (c'est le cas des mines, qui rendent coup pour coup lorsqu'on les touche !), comme il existe des scénarios inspirés de batailles historiques, la réflexion stratégique est aussi au rendez-vous. Il faudrait donc se garder de considérer *Salve* comme un jeu pour enfants. Mais il faut aussi savoir que ce n'est pas une simulation au sens propre du terme. Entre ces deux extrêmes, *Salve* est sans doute un bon jeu de plateau, simple et distrayant.

Frank Stora

Jeu de plateau en français pour 2 joueurs édité par Azure Wish Éditions.
Prix environ : 300 F.



Pour Rêve de Dragon, en v.f.

DU VOYAGE ET DES VOYAGEURS

Usine à rêver

Premier supplément officiel pour *Rêve de Dragon* qui ne soit pas signé uniquement par Denis Gerfaud, mais d'une poignée d'auteurs (dont le créateur du jeu, tout de même), *Du voyage et des voyageurs* se présente comme une encyclopédie à l'usage de l'explorateur, du nomade qu'est le joueur dans cet univers onirique parfois instable, souvent inquiétant, toujours surprenant.

Vous y rencontrerez une vingtaine de personnages décrits par le menu, PNJ à l'occasion, mais pouvant servir de base à la création de l'alter ego d'un de vos joueurs (attention, évitez le groin ou le cyan... quoique). Vous pourrez aussi y lire l'histoire personnelle et les motivations de dix voyageurs, depuis le haut-rêvant fier de l'être jusqu'au jeune homme perdu entre rêve et réalité, en passant par la jeune humaniste ou le philosophe barbu. A la question : pourquoi voyagez-vous ? Ils répondent : par nécessité, pour découvrir le monde, comprendre comment il fonctionne, pour défendre les faibles, ou simplement retrouver sa maison... Là encore, ce sont dix témoignages de ceux qui ont un jour quitté leur foyer pour ne jamais y revenir, que vos joueurs pourront reprendre à leur compte et adapter.

Enfin vous y visiterez des villes et des villages, des châteaux et des fermes, des montagnes, des forêts, et des îles au trésor. Vous entrerez dans des tavernes, des boutiques et des lieux de plaisir, dans des hospices et des prisons. Vous verrez exposé tout ce que le monde peut offrir de matériel à ses aventuriers, depuis de simples braies jusqu'au chapeau à gouttière, en passant par l'horloge de voyage, le briquet à silex et les inévitables armes... uniquement pour se défendre...

Bref tout ce qu'il faut savoir et avoir avant de partir à l'aventure...

André Foussat

Supplément en français édité par Multisim. Prix conseillé : 199 F.



Un jeu de cartes à collectionner en v.f.

INTERVENTION DIVINE

Tout le monde il est ange, tout le monde il est démon !

Deuxième jeu français à sortir après *HTC*, voici *Intervention divine*. Nous l'avons testé (comme la plupart des tests sur ce type de jeu) avec deux paquets « standard » ; ce qui permet de voir sa jouabilité, mais n'indique pas de quelle façon le jeu peut évoluer, puisque cela dépend de son succès (nombre de joueurs et cartes en circulation) et des possibilités de combinaisons complexes (que l'on ne découvre qu'après de nombreuses parties et achats).

Intervention divine est basé sur le jeu de rôle *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, le thème étant la lutte entre Dieu et Satan, par l'intermédiaire d'anges et de démons, pour le contrôle de populations humaines. En termes de jeu, il y a trois types de cartes (à dos différent) : Ange, Démon, Neutre. L'un des joueurs est Dieu, l'autre Satan, les deux adversaires mettent en jeu chacun cinq populations humaines. Le duel s'achève quand toutes les populations sont contrôlées ou détruites, chacun gagnant les populations qu'il a contrôlées. Chaque « créature » angélique ou démoniaque a des capacités d'influence sur le Sexe, l'Argent ou le Pouvoir (qui lui servent à tenter, par un ou plusieurs de ces biais, de contrôler les cartes de populations humaines), et des scores de Ruse et de Puissance qui servent lors des confrontations ou combats.

Le mécanisme du jeu est assez simple, relativement proche de *Jyhad* (mais bien plus rapide). Chaque créature peut invoquer une créature supérieure à elle, chercher des alliés, de l'équipement, tenter de contrôler une population, aller combattre le camp adverse, etc. Les différences principales avec ce jeu sont les suivantes : chaque créature peut agir pendant son tour ET pendant le tour de l'adversaire ; poser une carte ne coûte rien (mais certaines cartes nécessitent auparavant la pose d'une autre carte) ; une limitation au nombre de cartes mises dans le paquet est indiquée sur chaque carte.

Les cartes sont vendues en paquets de 60 cartes et étuis de 15 cartes. Il existe 396 cartes différentes (communes, inhabituelles, rares, très rares ; 99 de chaque). Les illustrations vont du correct au superbe, la présentation générale étant correcte. En bref, un jeu agréable et rapide à jouer. On espère juste un peu plus d'humour (dans les règles) dans les extensions à venir.

Pierre Rosenthal

Jeu de cartes à jouer et à collectionner, édité par Halloween Concept et distribué par Asmodée Éditions. Prix indicatif : 69 F par paquet de base, 20 F par étui.



Pour AD&D, en v.f.

LES DIEUX DES MONSTRES

Eux aussi ils ont une âme !

Dans le livre Mythes & Légendes de la 2e édition d'*Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*, les dieux humains des panthéons mythologiques (indien, aztèque, grec, japonais, etc.) étaient décrits en détail. De plus, dans chaque univers de jeu comme les *Royaumes oubliés* ou *DragonLance*, est présenté un panthéon humain alternatif. Or, c'était oublier non seulement les dieux des demi-humains (comme les elfes, nains ou petites-gens), mais aussi ceux des races gobelinoïdes, des espèces marines, des peuples des profondeurs, les « dieux » des morts-vivants, etc. *Les dieux des monstres* réussit non seulement à combler cette lacune, mais aussi à donner une vraie profondeur à des races plutôt sous-estimées. En effet, on gagne (un peu) de compassion envers ces pauvres orques quand on apprend comment les dieux elfes et nains ont maltraité Gruumsh à la création du monde. On découvre qu'il y a des liches qui sont parfois aidées par les forces du Bien ; ou que même des gnolls peuvent abandonner leurs dieux. Les nostalgiques retrouveront également Demogorgon, Jubilex, etc. : de puissants démons décrits dans le *Monster Manual I*, et promus au rang de dieux infernaux. Le plus important est de savoir que, quel que soit l'univers *AD&D* dans lequel vous jouez, les monstres révèrent toujours les mêmes dieux, qui en deviennent d'autant plus de puissants archétypes. Aussi, même si vous jouez à un autre jeu, ce supplément est une excellente source d'inspiration. Le seul vrai reproche à faire concerne la présentation par nom des dieux mineurs qui ne précise pas immédiatement quels monstres les prient. Il est assez dommage de lire un texte complet sur un dieu et de n'apprendre qu'à la fin qu'il n'est révéré (par exemple) que par les kenkus.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle AD&D2, édité en français par TSR. Prix environ : 150 F.

▷

Pour Star Wars, en v.f.

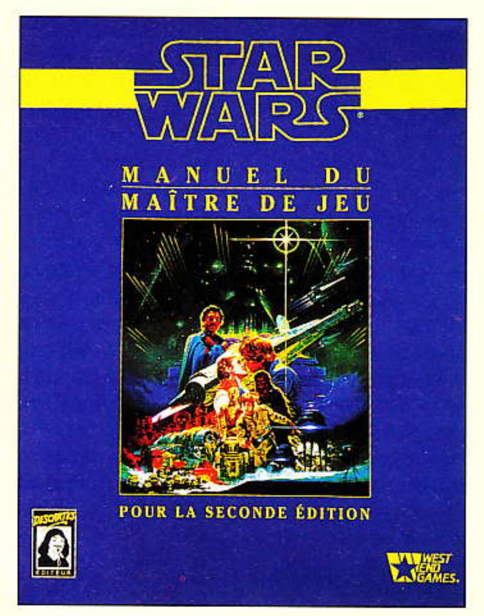
MANUEL DU MAÎTRE DE JEU

États d'esprit !

Ce supplément est un outil indispensable pour tout maître de jeu désirant respecter l'univers créé par sa seigneurie G. Lucas. Le livret peut être séparé en deux parties : l'une est consacrée à la façon de maîtriser l'esprit de *Star Wars* ; l'autre propose divers moyens d'y parvenir.
Le premier chapitre aide à « mettre en scène » un scénario et à rendre l'aventure intéressante : éviter par exemple de mettre un combat en pleine intrigue, ou de devoir expliquer la théorie de la relativité à un groupe d'Ewoks...
Les quatre chapitres suivants donnent différents conseils pour mieux structurer une campagne (on peut même mettre autre chose que des Impériaux dans ce jeu ; si, si, je vous assure), créer et interpréter différents PNJ et installer un décor propre à ce monde (ne pas tomber sur un pingouin bronzant sur Tatooine).
Les autres chapitres sont plus classiques. On y trouve des choses peu communes concernant l'invention de différents matériels, voire d'artefacts, mais rassurez-vous ça n'est pas du donj... On y suggère des astuces pour improviser et divers accessoires comme support de jeu.
En conclusion, ce supplément peut être acheté les yeux fermés par tout MJ débutant, désirant compléter sa connaissance et sa maîtrise du jeu. Les vétérans peuvent y jeter un œil car il permet d'inclure des éléments extérieurs à *Star Wars*, tout en respectant son esprit. Il contient en prime un scénario de pirates fort intéressant.

Olivier Vignes

Supplément en français pour Star Wars (seconde édition), publié par Descartes Éditeur. Prix : 121 F.



Pour Éléckasë, en v.f.

MAGIES
ENTRE OMBRES ET LUMIÈRES



● En ces temps post-armagedonien, la magie est très présente et très puissante. Il est donc logique qu'un supplément entier lui soit consacré. Il se nomme « étonnamment » **Magies**. Les différents plans de la magie y sont présentés en détail (cartes, populations, etc.) avec en prime de magnifiques illustrations représentant chaque maître de magie. Un chapitre propose de nouvelles classes de mages (chaman, askalim, clerc...), des écoles de magie ; nous renseigne sur l'entité Magie elle-même, ainsi que sur les fameuses tours de sorcellerie et la façon de « penser magie » (c'est selon moi le chapitre le plus intéressant !). Puis viennent des listes de sorts, ainsi que leur explication, et des règles pour de nouvelles magies (celles des nouvelles classes présentées précédemment), qui complètent avantageusement le livre de base. *Magies* propose également un bestiaire, des révélations sur certains mystères éléckasiëns (queue du Brank, lignes telluriques, etc.) et une annexe pour le MJ lui expliquant comment faire jouer tous ces apports. Bref, un fort bon supplément, même si on peut regretter l'absence d'index.

● **Entre Ombres et Lumières** décrit le côté ouest du continent Éléckasë, par royaumes ou empires. Il contient des renseignements sur le long-courrier (étrange et gigantesque caravane sillonnant Éléckasë) et sur les jeux les plus pratiqués du continent. On y trouve aussi de nouvelles règles de combat (plus réalistes, mais surtout plus jouables) et un excellent chapitre sur les lieux mystérieux d'Éléckasë (tour de Kragor, l'Oracle de l'île aux Cent Rivières, etc.), ainsi que certaines particularités de cette société (guerrier de la Nuit, chevalière du Kraan...). Le tiers de ce supplément constitue le second épisode de *La quête des Joyaux-Étoiles*, qui vous emmènera sur les pas du mage Argun. Mais chut ! Ce supplément constitue un tournant pour *Éléckasë*, qui se révèle plus complexe et plus subtil qu'à la lecture du seul livre de base.

Nicolas Toper

Deux suppléments en français édité par Ormekiane Production. Prix : 140 et 139 F.

Il est là, le tout nouveau, tout beau serveur 3615 Casus rubrique NEW.

Pour Hawkmoon, en v.f.

CHAIR ET MÉTAL

Une excellente surprise



Cet épais livret (125 pages) est tout entier consacré à une petite île au cœur de la Méditerranée : la Sicile. Les trente premières pages nous font découvrir ce petit royaume, son histoire, ses personnages importants et ses lieux marquants, présentés selon le format habituel, fixé depuis *La France*. Ce chapitre est suivi d'un bestiaire, accompagné d'intéressantes règles optionnelles sur les mutations. On revient ensuite à la géopolitique avec la description de l'île de Malte.
Selon l'auteur, Olivier Saraja, l'ensemble est le résultat de plusieurs années de jeu. On le croit volontiers : le texte fourmille de petits détails qui « font vrai ».
Quant à la campagne qui occupe la seconde moitié du livret... mieux vaut ne rien en dévoiler, mais sachez qu'elle est intéressante, orientée « baston » juste ce qu'il faut, et qu'elle réserve quelques surprises de taille aux joueurs.
Le supplément se termine sur des annexes qui regroupent apparemment tout ce qui ne tenait pas ailleurs, des lieux notables de Palerme aux reliques du Tragique Millénaire.
Bref, à part quelques coquilles et certaines illustrations un peu faibles, c'est un sans faute. Pourvu qu'*Hawkmoon* s'enrichisse vite d'autres suppléments de cette qualité !

Tristan Lhomme

Un supplément pour le jeu de rôle Hawkmoon, édité par Oriflam. Prix : 144 F.


MILES CHRISTI
Un nouveau genre de milice est né sur la terre au pays du levant,
destinée à mener sans relache un double combat contre la chair et
le sang, et contre les esprits de malice répandus dans les airs.
Il n'est pas rare de voir des hommes combattre un ennemi corporel
avec les seules forces du corps et faire la guerre au vice et au démon
avec les seules forces de l'âme n'est pas non plus chose
extraordinaire.
Ce qui est admirable c'est de voir les deux choses réunies. Car le
chevalier est vraiment sans peur et sans reproche, qui protège
son âme de la cuirasse de la foi et son corps d'une cuirasse de fer
sous sa double armure il ne craint ni homme ni diable et loin
de redouter la mort il la désire.
Il y a à Jérusalem un temple où habitent en commun les
membres de cette sainte chevalerie
de ce lieu ils ont pris nom de templiers
SP
SR
sans peur et sans reproche
2 rue des bouchers 59800 lille
tel : 20.30.80.10 Fax : 20.54.61.11
MEMENTO FINIS*
*songe à ta fin. pense à ton but
Miles Christi : le jeu de rôle
sortie au printemps
MILES.CHRISTI
MEMENTO FINIS

Un jeu de rôle en v.f.

MONSTRUOSITÉS MONSTRUEUSES

Et horreurs horrifiantes

Le fanzine *Autres mondes* prouve une fois de plus sa qualité, en nous offrant un super jeu de rôle inédit et français. Vous allez enfin pouvoir jouer Kroc le Bô ou pouvoir montrer qu'un dragon peut faire autre chose que dormir sur un tas d'or en attendant de se faire égorger par le premier hobbit venu. Vous l'avez deviné, nous sommes ici plongés dans un univers médiéval-fantastique, mais du Côté de Chez Sauron. L'idée n'est pas originale, mais sympathique; enfin une aventure sans paladin tatillon empêcheur de piller en rond.

Le système de jeu reprend le principe de « règles universelles ». Pour rappel, vous avez un système de jeu général sur lequel se greffent des règles spécifiques pour chaque nouvel « univers ». En clair, une fois que vous aurez joué à *Monstruosités monstrueuses*, vous pourrez jouer dans n'importe quelle nouvelle extension proposée par le zine *Autres mondes* (donc un abonnement s'impose !).

En plus des caractéristiques classiques (Force, Agilité, Constitution...), votre personnage se voit affublé d'un niveau de Lâcheté. Ne vous y trompez pas, vous en aurez besoin, car c'est votre capacité à sauver votre peau (rappelez-vous combien de gobelins, de flesh golems sont morts pour ne pas avoir fui devant... votre perso « normal » de AD&D !). Il aura aussi un niveau d'Emportement (Kesstâ toi ? Tu m'cherch, t'vas me trouver !). Chaque type de personnage a une « psychologie » : du végétarien au kleptomane, en passant par le gâtisme profond. Vous trouverez des tables de localisation des coups très détaillées, « la tête est coupée en deux dans le sens que vous voulez ». Enfin, on vous propose une dizaine de « races », de Gobelin à Zombie en passant par Antipaladin, et vous devriez pouvoir facilement en créer d'autres. On peut compter sur Hicham (l'auteur) pour nous en proposer dans *Autres mondes*.

En conclusion, un bon délire dont il serait dommage de se priver vu le prix et l'excellent scénario qui l'accompagne.

Luc Laurens

Jeu de rôle vendu en encart dans le fanzine Autres mondes, *disponible en boutique. Prix : 35 F.*



Un jeu de rôle en v.f.

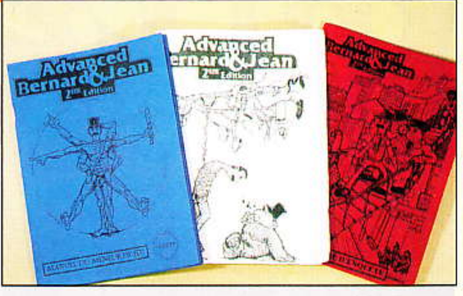
ADVANCED BERNARD & JEAN 2e Édition

Du bon, rien que du bon, cocorico 100 %

Non, il ne s'agit pas d'une version française pirate d'un jeu de rôle existant ou ayant existé, mais d'une production bien de chez nous. En fait, c'est la deuxième version de cet univers pour *Simulacres*. *Bernard & Jean* est une version jeu de rôle de *Starsky et Hutch* qui doit faire honneur à notre Super Dupont national.

Comme pour *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, vous pouvez alterner les plaisirs, en jouant ou les gendarmes sous la direction du Président, ou les voleurs sous le contrôle du Parrain ; soit deux jeux pour même pas le prix d'un.

D'abord il vous faut un personnage, d'où le Manuel du Gendarme et du Voleur. Il aura de la brioche, de la mauvaise humeur, du mordant et un zest de cervelle. Il mixera ses Composants grâce à ses Moyens, soit le Pifomètre, le Jarret, la Fougue ou la Cuisson, et cela bien sûr dans un Règne de Caillasse, de Pâquerette ou bien encore d'Engrenage, mais il pourra tout de même, comme tout héros qui se respecte, se surpasser en utilisant une Énergie (Paf, Fissa ou Pile Poil). Enfin, il a fait des études, tout du moins il a vécu, ce qui lui a permis d'acquérir un certain nombre de talents : de Langue xzorglk à Traire. Il faut aussi l'équiper, en plus de l'uniforme pour nos gentils gendarmes il obtiendra aléatoirement un objet indispensable, un petit pavé souvenir de Mai 68, ou bien la K7 vidéo de *Rambi VI*. Enfin, la compagnie Dupont la Joie de la Gendarmerie nationale dont il fait désormais partie, lui offrira un Livret individuel signé par le Président qui lui aura fait prêter serment, félicitations ! Pour les malfrats, le ministère de l'Intérieur ne recule devant aucun sacrifice et lui offrira un super Casier judiciaire modèle CEE dédicacé par le Parrain, c'est du propre !



Il ne vous manque plus qu'un meneur de jeu qui se dépêchera de lire le manuel qui lui est consacré ce qui se fera très vite s'il est familier de *Simulacres*, puis il se plongera dans l'univers du Livre d'enquête et pourra vous faire jouer les deux scénarios fournis, ouf !

Tout cela pour vous dire que ces « règles » se lisent avec beaucoup de plaisir, surtout pour les fans de *Fluide glacial*.

Luc Laurens

Un jeu de rôle en français édité par le fanzine Scène à Rio. Disponible dans les boutiques Excalibur ou par correspondance à : Scène à Rio, 8 place Albert Camus, 21800 Quétigny. Prix : 50 F + 15 F de port.

Pour Empires & Dynasties, en v.f.

QUESTIONS POUR UN EMPIRE

Des réponses !

Empires & Dynasties est un jeu de rôle dans le monde de Réah... une lointaine colonie, retombée au stade médiéval, résidu d'un empire intergalactique qui s'est effondré au cours d'une effroyable guerre. Une vérité que les personnages découvrent (en même temps que le MJ !), au fil des extensions.

Questions pour un Empire, dernier supplément paru, est un peu à part. L'auteur y répond aux questions qui lui sont le plus souvent posées par les MJ d'*Empires & Dynasties*. C'est pourquoi il est édité en noir et blanc, en format A5 et ne propose que du background. Mais il contient des révélations surprenantes sur Réah. Ainsi, on peut y apprendre que :

— L'empereur Ney-Dora n'est en fait qu'un gigantesque ordinateur, enterré sous des montagnes et programmé à l'origine pour « gérer » Réah. Mais à la fin de la guerre, il a été reprogrammé par les survivants pour édifier une nouvelle civilisation et redonner les étoiles aux hommes.

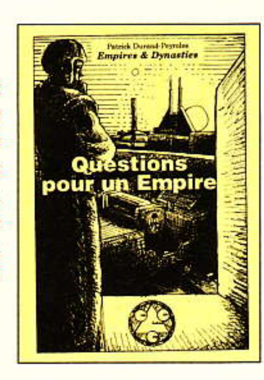
— Les Hu-Llivanii, plus connus sous le nom de Guilde des Navigateurs, sont les descendants des dinosaures, ayant évolué vers l'intelligence et maîtrisé le vol spatial. Leur peuple est sur le point de mourir de décadence. Réfugiés dans les immenses océans de Réah, ils assurent les seules jonctions maritimes entre les continents lointains ; ce dont les humains ne sont plus capables techniquement.

— L'évolution de l'Empire entre 5800 à 5900 est décrite, jusqu'à sa destruction (il a quand même duré plus de cinq mille ans), due à une idéologie voisine du communisme.

Ce supplément est indispensable pour tout MJ d'*E&D* qui exige une abondance de détails, même s'il s'agit plus d'un guide général que d'un guide de jeu (au sens où il n'entre pas assez dans les détails). Le MJ voulant utiliser ce supplément devra faire un effort particulier d'exploitation. Son prix attrayant le rend accessible à l'amateur d'*E&D*.

Nicolas Toper

Un supplément de 104 pages en français pour Empires & Dynasties, édité par Tamise Production. Prix : 69 F.



GAMES WORKSHOP®

PRESENTE





Figurines fournies non peintes

Dans le 41ème millénaire, de vastes armées s'affrontent sur des centaines de mondes. L'humanité lutte pour sa survie parmi les étoiles contre les hordes innombrables d'envahisseurs extraterrestres qui cherchent à conquérir l'Imperium. En cette époque de péril, seules les armées de l'Empereur, les vastes régiments de la Garde Impériale, les troupes d'élite des chapitres de Space Marines et les terrifiantes machines de combat des Légions Titaniques, s'opposent à la destruction du genre humain.

Titan Legions fait partie du passionnant système de jeu Epic de Games Workshop et est entièrement compatible avec Space Marine et tous ses suppléments. De nombreux autres accessoires et suppléments sont disponibles pour le système Epic, parmi lesquels les centaines de figurines différentes d'une gamme sans cesse croissante.

Cette boîte contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer : un livre de règles et un historique détaillé décrivant les chars, les troupes et les titans, vingt-cinq figurines de qualité (un titan Imperator et dix chevaliers impériaux, ainsi que deux Méga-Gargants et douze tanks Konkassor pour les orks), des bâtiments en carton pour servir de décor à vos batailles et tous les pions et fiches nécessaires à vos parties.



VENEZ VOUS INITIER A TITAN LEGIONS DANS NOS MAGASINS !

PARIS CENTRE
10 rue Hautefeuille
75006 PARIS
Tél : (16 1) 46 33 20 01
M° St Michel

Ouverture
du lundi au samedi

PARIS SUD
13 rue Poirier de Narçay
750014 PARIS
Tél : (16 1) 45 45 72 03
M° Porte d'Orléans

Ouverture
du mardi au samedi

LYON
10 rue Joseph Serlin
69001 LYON
Tél : 78 29 97 12

Ouverture
du mardi au samedi

BORDEAUX
11 rue Georges Bonnac
33000 BORDEAUX
Tél : 56 44 50 56

Ouverture
du mardi au samedi

NANTES
9 rue du Moulin
44000 NANTES
Tél : 40 89 10 45

Ouverture
du mardi au samedi

INITIATIONS ET PARTICIPATIONS A LA PEINTURE DES FIGURINES CITADEL ET AUX JEUX GAMES WORKSHOP DE 10 H 30 A 19 H DANS TOUS NOS MAGASINS

Pour AD&D/Ravenloft en v.o.

MASQUE OF THE RED DEATH

AD&D by Gaslight ?

Une supposition : Et si le petit jeu *For Faerie, Queen and Country* n'ayant pas recueilli le succès escompté, TSR avait décidé de nous en resservir une version « réchauffée », frappée du label *AD&D* ? C'est qu'il faut tout de même un certain culot pour sortir un supplément revendiquant l'influence d'Edgar Poe (jusque dans le titre !) sous l'étiquette *Ravenloft*, un univers avec lequel *Masque of the Red Death* n'a plus grand-chose à voir. Moyennant un nombre impressionnant de modifications, d'ajouts et de rectifications, les auteurs franchissent le pas et nous proposent un produit somme toute honnête. Oh, pas de miracle, bien sûr, ce n'est pas *Planescape* ! Fans de Bram Stoker, de R.L. Stevenson ou de Conan Doyle, vous risquez donc d'être déçus : l'alibi littéraire ne parvient pas à masquer un background manichéen à souhait, d'une banalité confondante.

En deux mots, il était une fois un être très puissant et très mauvais qui avait décidé d'étendre son influence corruptrice sur le monde, d'où, quelques millénaires plus tard, une cohorte de vampires, de spectres et d'autres créatures maléfiques. TSR prendrait-il le train de la « dark fantasy » en marche ? On est partagé, tout au long de la lecture, entre deux impressions.

Certes, nous avons là un univers suffisamment travaillé et documenté pour permettre de longues heures de jeu, trois bons scénarios (l'un d'eux revisite même de façon intéressante l'affaire de Jack l'Éventreur), plus une très belle carte et un écran, tout ça pour un prix très raisonnable. Mais on peut aussi voir les choses autrement : une pathétique tentative de récupération, voulant faire passer *AD&D* pour un système universel adapté à toutes les époques, alors que ce n'est pas le cas.

Ce qui est sûr, c'est que les réfractaires au système précité auront tout intérêt à se tourner vers d'autres produits (*Cthulhu by Gaslight* ou *Castle Falkenstein*) pour goûter aux délices de l'époque victorienne. Les autres peuvent tenter l'expérience : ça les changera à coup sûr des Royaumes oubliés...

Fabrice Colin

Supplément en anglais pour AD&D/Ravenloft, édité par TSR. Prix : environ 160 F.

Un jeu de rôle en v.o.

NEXUS - THE INFINITE CITY

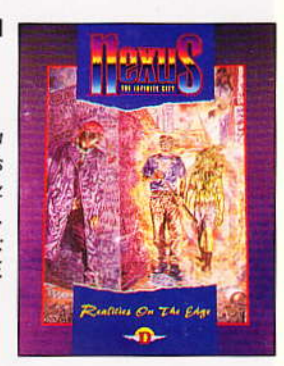
Délire organisé

Imaginez une agglomération urbaine sans limites, faite de portions de réalités importées d'autres mondes, où des centurions romains côtoient, entre autres, des elfes magiciens, des prêtres aztèques ou des ninjas cyberpunk (ça vous dit quelque chose ?).

Prenez maintenant un système de règles d'un classicisme à toute épreuve, combinant caractéristiques, compétences, défauts et avantages (on songe à *Gurps*, *Ars Magica*, *DC Heroes* et j'en oublie...).

Question : Avait-on vraiment besoin d'un tel phénomène sur un marché déjà passablement encombré ? Définitivement : oui ! Aussi surprenant que cela puisse paraître, *Nexus*, avec ses allures d'auberge espagnole bancale, est une parfaite réussite du genre, la preuve qu'il est possible de faire quelque chose de bien... avec n'importe quoi ! Le thème, on l'a vu, tient en trois lignes, mais il est traité de façon si intelligente que l'on est constamment tenté d'interrompre sa lecture pour jeter à son tour sur le papier une foule d'idées en pagaille. Quant aux règles, malgré une indéniable impression de déjà-vu (dans un domaine où, de toute manière, qualité rime rarement avec originalité), elles tiennent remarquablement bien la route et sont constamment émaillées d'exemples, ce qui facilite grandement leur compréhension. En fait, ce sont surtout ces petits riens qui contribuent à rendre *Nexus* si attachant : quelques scénarios par-ci, quelques PNJ par-là, plus une foule de déclarations, de tracts ou de coupures de presse factices pour détendre l'atmosphère... Sans oublier les appendices : tables de récapitulation des règles, résumés réservés aux joueurs et petits systèmes de conversion. Ceux pour qui le jeu de rôle est mort avec *Torg* et *Shadowrun* risquent de n'apprécier que très modérément la plaisanterie. Mais les amateurs de systèmes « à la carte » où tout (règles, background, manière de jouer) est quasiment laissé à l'appréciation du maître de jeu viennent peut-être de trouver leur éden.

Chloé Russel



Un jeu en anglais édité chez Daedalus Games. Prix : environ 170 F.

Pour Earthdawn, en v.o.

DENIZENS OF EARTHDAWN Volumes I & II

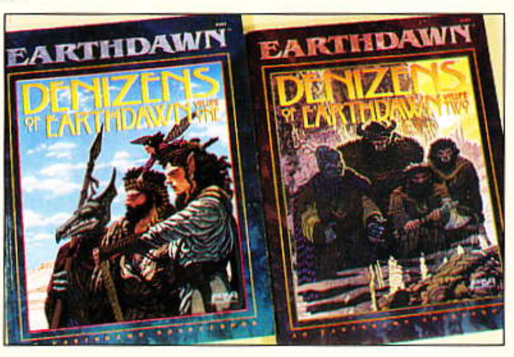
Les peuples de Barsaive

Ils sont bizarres ces Américains ! En sortant *Earthdawn*, Fasa nous a joués, une fois de plus, le vieil air de « on sort un jeu plein de poncifs pour en vendre un maximum » et, dès les premières extensions, on voit poindre un monde original. Avec *Denizens of Earthdawn I* et *II*, les auteurs nous font voyager dans un monde palpitant et riche en légendes. Le volume I présente les Humains, les T'skrang (des hommes-reptiles au look proche de l'iguane), les Elfes et les Windlings (de curieux êtres ailés, à mi-chemin entre les préserveurs de *Elfquest* et la fée Clochette). Le volume II est consacré aux Nains, aux Orks, aux Trolls et aux Obsidimen (des minéraux vivants, anthropomorphes et intelligents). Et question races classiques, les poncifs sont balayés : les Trolls sont des pirates sillonnant le ciel à bord de bateaux volants, les Orks ont une société nomade ritualisée, les Elfes sont divisés en deux catégories : ceux qui ont fui le Fléau sous la terre et ceux qui ont choisi de rester dehors (et qui paient d'ailleurs ce courage au prix fort : leur corps est traversé d'épines qui leur causent une douleur perpétuelle). Les Nains sont égaux à eux-mêmes, mais portent un terrible fardeau : ils sont la race la plus nombreuse de Barsaive (les Humains ne sont qu'une race comme les autres, tant et si bien que la langue « commune » est le nain).

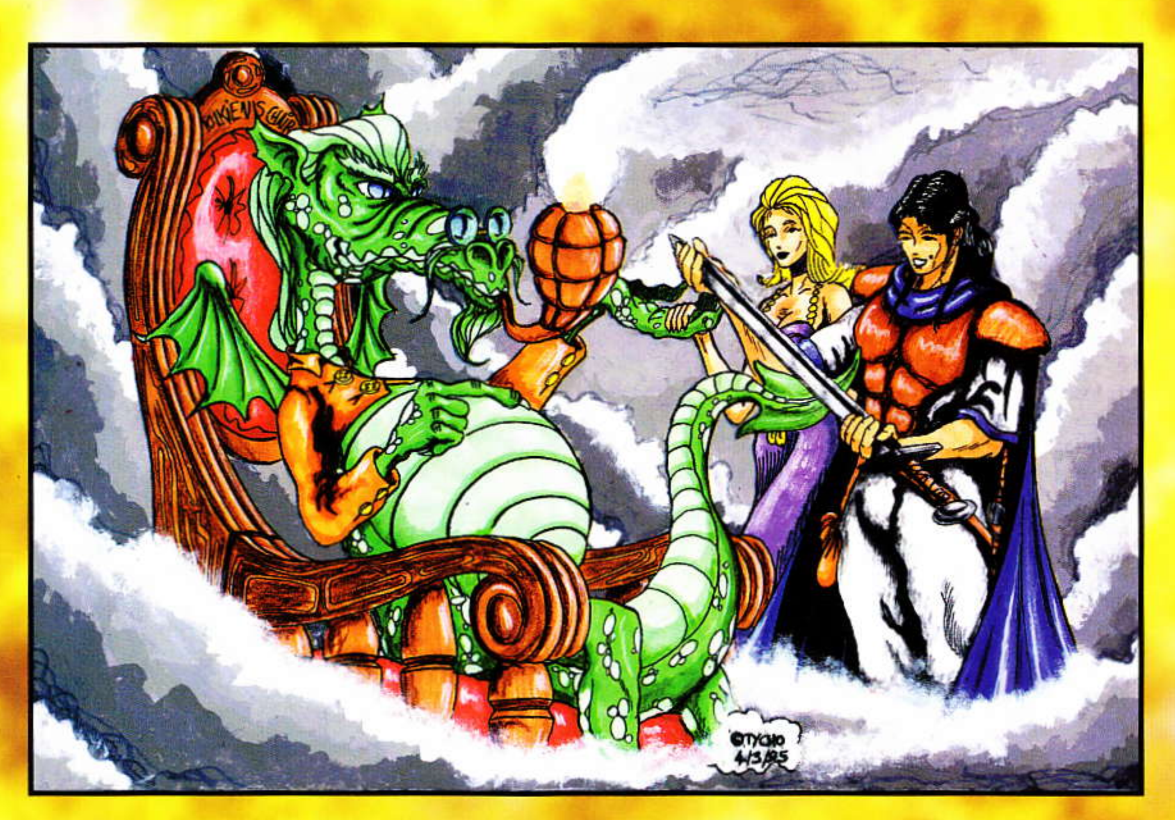
Les suppléments décrivent toutes ces races avec force détails et à l'aide de nombreuses nouvelles et légendes. Le tout donne une forte impression de réalisme et de cohérence. Le sérieux de l'ensemble est accentué par le fait que tous les points techniques sont rassemblés à la fin de chaque livret. Sur 128 pages, on ne compte que deux douzaines de pages de statistiques de jeu. Signalons d'ailleurs que les deux volumes proposent des disciplines nombreuses et nouvelles, pas toujours originales, mais au moins utiles aux joueurs exigeants. Chaque race est illustrée par 4 pages en couleurs qui en donnent une bonne idée. A acheter sans hésiter.

Croc

Deux suppléments en anglais pour Earthdawn, chez Fasa. Prix : environ 150 F chaque.



ExcalibuR



ENCHANT WORLD

FLIP A COIN AND YOUR DREAM BECOME REALITY

T : **Gros Tournoi Magic à Dijon** les 29 et 30 avril (comptant pour le championnat de France). Renseignements : 80 65 82 99. Inscription dans tous les ExcalibuR

T : **Convention de Jeux de Rôles** à Montpellier les 6 et 7 mai, 48h de jeux non-stop. Renseignements : 67 60 81 33 - Tournoi Magic

- Jeux de Rôles et de Société - Figurines - Wargames -
- Comics - Mangas - Tee-shirt - Livres - Paintball -

Grenoble : 16 rue Champollion 38 000 Tel : 76 63 16 41
Dijon : 44 rue Jeannin 21 000 Tel : 80 65 82 99
Metz : 1 av. Ney 57 000 Tel : 87 74 95 58
Montpellier : 8 rue Cauzit 34 000 Tel : 67 60 81 33
Nancy : 35 rue de le Commanderie 54 000 Tel : 83 40 07 44
Reims : 9 rue Salin 51 100 Tel : 26 77 91 10

illus. © tycho 1994

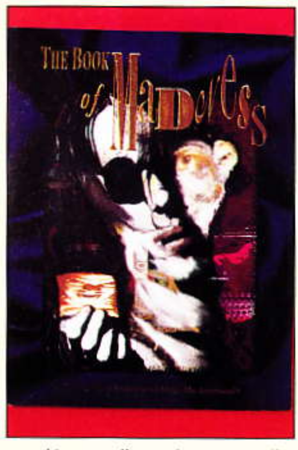
6 Epées à votre service

Pour Mage, en v.o.

BOOK OF MADNESS

La folie, ça se travaille

Avec le *Player's Guide* et le *Book of Chantries*, ce *Book of Madness* est l'une des pierres angulaires de l'édifice *Mage*. Ce jeu n'était déjà pas simple, mais ce supplément n'arrange rien à l'affaire : néophyte, passe ton chemin ! Au programme, les ignobles Nephandi, véritables princes du Mal, partagent la place d'honneur avec les Marauders, plus ambigus mais tout aussi dangereux. Le reste de l'ouvrage passe en revue de façon quasiment exhaustive les problèmes de paradoxes (si après ça vous n'avez pas compris, essayez la belote...), les démons et leurs cultes (où l'on réalise que *Mage* est aussi un jeu très sombre) et les habitants du Monde des Esprits (de quoi passer aux PJ l'envie de s'y aventurer), le tout sur plus de 140 pages.



Voilà un supplément d'une densité et d'une qualité irréprochables : les auteurs y déploient de véritables trésors d'imagination et clarifient définitivement certains points restés dans l'ombre mais, et c'est sans doute le plus important, *Book of Madness* ouvre également une foule de perspectives nouvelles, témoin par exemple le chapitre sur les pactes sataniques... *Mage* est comme les bons vins, il se bonifie en vieillissant, et ce supplément peut quant à lui se targuer d'un rapport qualité/prix hors norme. Pas d'hésitations donc, juste deux remarques, valables également pour la plupart des produits White Wolf.

1) Les citations n'ont plus, trop souvent, qu'un lointain rapport avec les textes qu'elles sont censées introduire ; or le joueur moyen se fiche pas mal de connaître les goûts littéraires ou musicaux de Mr Untel, auteur de jeu...

2) Depuis quelques mois, White Wolf s'évertue à défier (?) la censure de manière particulièrement puérile (c'est un avis personnel), puis colle à ses jeux des étiquettes « for mature minds » pour faire plus « adulte ». Cherchez l'erreur...

Fabrice Colin

Supplément en anglais pour Mage, édité par White Wolf. Prix : environ 99 F.

Pour World of Darkness, en v.o.

GYPSIES

Violons tziganes

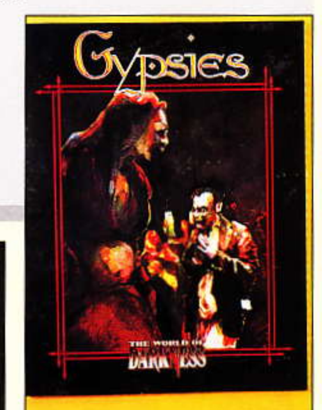
Après avoir accueilli les momies, le monde gothic-punk de White Wolf s'enrichit d'une nouvelle famille : les Gitans. Peuple fascinant que celui de ces éternels vagabonds, ballotté au gré des errances et des persécutions, mais dont la discrète présence s'imprime pourtant siècle après siècle dans notre histoire mouvementée... Pourquoi surcharger un univers déjà trop complet, diront certains ? Tout simplement parce que ce supplément est un petit bijou. *Gypsies* a parfaitement su capter l'âme de ces personnages énigmatiques et secrets, en réécrivant au passage une partie de leur histoire. Pour être toujours restés dans l'ombre, les Tsiganes n'en ont pas moins accumulé un nombre impressionnant d'informations sur les créatures surnaturelles, quand ils ne sont pas directement mêlées à elles... Ils ont également acquis la maîtrise de dangereux pouvoirs, des philtres magiques aux effrayantes divinations en passant par le fameux « mauvais œil », ce qui en fait de redoutables adversaires. Les règles de création de personnage ne dérouteront pas les joueurs de *Vampire* ou de *Werewolf* : quelques compétences en plus, quelques pouvoirs en moins et le tour est joué. On trouvera également quelques idées de campagne (heureuse initiative, malheureusement trop brève), une poignée d'inquiétants PNJ, et voilà un ensemble remarquable qui doit beaucoup à la richesse du sujet traité. Il semble bien que ce supplément ne soit pas, comme on aurait pu le craindre, un simple gadget ; d'autant que c'est la première fois (à ma connaissance) que le sujet est abordé (les amateurs d'autres jeux contemporains pourraient d'ailleurs y risquer un œil...).

Dans le même ordre d'idées, *Mummy* m'avait laissé une impression plus mitigée, du style « on-joue-une-fois-pour-voir-et-puis-terminé ».

Au confluent d'une multitude d'influences et de cultures, les Gitans campent pour leur part sur une étrange frontière, à mi-chemin entre l'humain et le surnaturel, entre le rêve et la réalité. Laissez-vous tenter...

Fabrice Colin

Un supplément en anglais, chez White Wolf. Prix : environ 99 F.



Il est là, le tout nouveau, tout beau serveur 3615 Casus rubrique NEW.

Pour Ars Magica, en v.o.

MEDIEVAL HANDBOOK

Un testament comme on les aime

Ça faisait longtemps que White Wolf nous en parlait, et même si *Medieval Handbook* marque la fin d'une époque (puisque *Ars Magica* passe chez Wizards of the Coast), ce guide atypique tient la plupart de ses promesses : 158 pages d'informations générales consacrées à la vie médiévale, utilisables avec n'importe quel jeu puisque aucune référence n'est faite à aucune règle. En réalité, *Medieval Handbook* est presque un petit livre d'histoire et de sociologie adaptées au jeu de rôle. En plat principal, le carnet de route du moine bénédictin Peter of Aalen auquel ses supérieurs confient une poignée de missions assez tranquilles : elles le mèneront un peu partout (et nous avec), des Flandres à Venise, de Zurich en terre anglaise. Ses impressions sont parfois interrompues par des fragments de correspondance entre mages ou membres du clergé. Certaines de ces lettres sont même issues de documents réels, comme cette bulle papale sur le statut des juifs, un brin retravaillée pour l'occasion. Pour le reste, les conseils pratiques de notre ami Peter (comment voyager, faire du commerce ou bien s'alimenter) voisinent avec des considérations plus abstraites (la mort, les superstitions, les rapports de force entre les différentes classes sociales) tout aussi instructives.

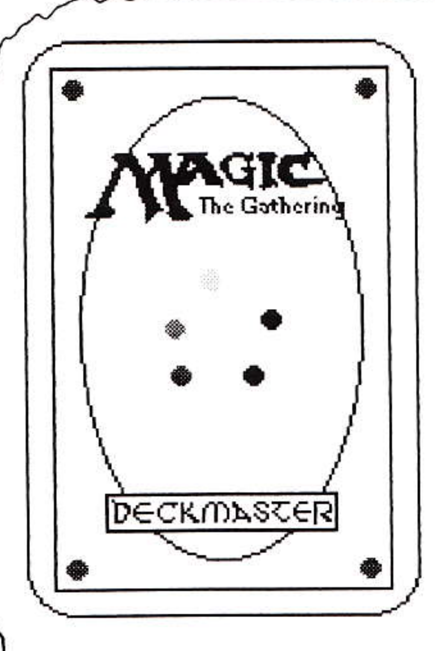


Dans tous les cas, les renseignements fournis ne s'écartent que rarement des préoccupations basiques du rôliste moyen. Un seul chapitre – celui qui est consacré à l'ordre d'Hermès – s'intéresse spécifiquement au monde d'*Ars Magica* : c'est un pamphlet pessimiste qui dresse de l'ordre un portrait peu reluisant et montre aux « petits nouveaux » dans quel guêpier ils se sont fourrés en embrassant la carrière de magicien.

Un très bon supplément, à conseiller aussi bien au MJ flemmard qu'au joueur consciencieux.

Fabrice Colin

Dernier supplément pour Ars Magica à paraître chez White Wolf, en anglais. Prix : environ 150 F.



3615 MTG

JOUEURS, COLLECTIONNEURS, FANAS

Puzzles Primés

(Gagnez des Legends, Antiquities, Arabians...)

Petites Annonces

(Achats - Ventes - Echanges)

Liste des Cartes avec textes

(toutes extensions, avec complément de règles)

Le Vrai ***RENDEZ-VOUS*** des fous de ***MAGIC.***

3615 MTG

LA MESSAGERIE LA PLUS "MAGIC"

"L'ASSEMBLEE" LA PLUS SYMPA

OUVERTURE LE 15 AVRIL 1995.

Jeu de plateau en v.o.

ROBORALLY

Johnny 5 va à l'usine

Une partie de *Roborally* est une course-poursuite effrénée entre deux à huit robots. Il s'agit de s'accommoder au mieux des obstacles et des éléments qui composent l'usine dans laquelle se déroule cette compétition. Tapis roulants, puits, murs, poussoirs, lasers ou presses hydrauliques sont autant d'obstacles que les robots, grâce à leur programmation, doivent éviter ou utiliser avec astuce pour progresser. Pour se déplacer, chaque robot reçoit à chaque tour neuf cartes de programmation au hasard. Ces cartes, qui représentent les mouvements de base (en avant, droite, gauche, demi-tour, recul), servent à programmer le robot au début du tour. Puis les ordres ainsi préparés sont exécutés phase par phase, simultanément. Après chaque phase, les éléments de l'usine entrent en action (les tapis roulent, les poussoirs poussent parfois, les presses écrasent souvent, et les robots « psychotent » toujours). En plus, les robots peuvent se pousser, se tirer dessus à coups de laser, être endommagés (ce qui restreint le nombre de cartes de programmation qu'ils reçoivent), ou bénéficier d'options supplémentaires (laser surpuissant, rayon tracteur...).

Grâce à des règles simples, *Roborally* est un jeu distrayant, rapide à mettre en œuvre et facile à jouer. Sa richesse vient des interactions permanentes entre les différents robots, et des nombreuses combinaisons possibles. C'est aussi un jeu flexible, car la durée d'une partie dépend du nombre de robots et de plateaux joués (six en tout). Le système de programmation est fluide et pas trop « prise de tête », et chaque plateau a sa spécificité. Un conseil, pour débuter, évitez le plateau Pit Maze et, dans une moindre mesure, le plateau Cross, dont les tapis roulants tournants font tourner la tête des joueurs et des robots !

La présentation est soignée, les figurines robots sont sympas (il y en a trois dont il est difficile de déterminer le devant du dos ; les peindre facilitera la chose) et les aficionados reconnaîtront la patte de Phil Foglio. Bref, c'est un jeu qui mérite sa place dans toutes les bonnes ludothèques.

Didier Monin



Un jeu de plateau édité en américain par Wizards of the Coast. Prix : environ 250 F.

Un wargame en v.o.

1807 : THE EAGLES TURN EAST

*« Quel massacre ! Et sans résultat »**

Après *1815 - The Emperor Return*, Clash Of Arms publie un second opus de la série sur les campagnes napoléoniennes à l'échelon opérationnel. Le système de règles standard est maintenant si bien rodé que Kevin Zucker s'est surtout penché sur la simulation des conditions particulières de la campagne de 1807 : météo et ravitaillement. Le livret de règles spécifiques et l'historique reflètent d'ailleurs à peine les souffrances endurées par la Grande Armée dans sa campagne hivernale contre les Russes aux confins de la Pologne. C'est la rançon de l'échelle grand-opérationnel, qui s'attache aux mouvements des corps d'armées plutôt qu'à la tactique des batailles : seuls les commandants sont sur la carte, les unités sont sur des aides de jeu (organisation des corps, compteurs de pertes). Le déroulement du tour de jeu fait la part belle à la logistique et à la structure administrative et de commandement des armées. Autant sur ce dernier point Russes et Prussiens ont des faiblesses manifestes, autant tout le monde néglige de nourrir ses troupes, ce qui peut conduire à des taux d'attrition (pertes durant le mouvement) énormes. Il est donc essentiel de bien gérer son ravitaillement et de porter la plus grande attention à sa ligne de communication. C'est dire l'importance, dans ce jeu, de la manœuvre par rapport à la bataille. Cette dernière, en général sanglante et décisive, ne doit s'engager que bien préparée. *1807* propose trois petits scénarios (Pultusk-Golimyn, Eylau, Friedland) permettant de démarrer et trois scénarios de campagne. Le jeu est à la fois fluide (peu de pions) et angoissant (les chefs manœuvrent face cachée), car chaque tour voit fondre les effectifs, et les objectifs sont parfois très éloignés géographiquement et militairement. Le seul défaut de ce jeu est sa présentation assez frustre par rapport aux merveilles de GMT. Malgré cela, c'est une excellente simulation opérationnelle en napoléonien, et une étude sérieuse et documentée sur les opérations de la Grande Armée en 1807.

* *Maréchal Ney à Eylau.*

Marc Brandsma

Wargame en anglais de la série « Napoleonic Operational Series » publié par Clash Of Arms. Prix : environ 400 F.



Serveur 3615 Casus rubrique NEW.

Un wargame en v.o.

NO BETTER PLACE TO DIE

... c'est toi qui le dis !

Voici donc le huitième jeu des *Brigade Series* sur la guerre de Sécession. Concernant la bataille de Murfreesboro, il a l'avantage d'être plus petit (une seule carte, 60 pions dans chaque camp) et de permettre de se roder sur le système avant d'aborder des monstres comme Gettysburg (*Thunder at the crossroads*). Les deux points forts de la série sont les règles de commandement et celles de gestion des unités. Au lieu de pouvoir déplacer, à chaque tour, tout ou partie de ses unités comme bon lui semble, le joueur commandant en chef écrit – littéralement – des ordres qui sont transmis par estafette. Ajoutez à cela les initiatives des subordonnés et, parfois, de la procrastination de leur part, et vous éprouvez l'intense frustration des chefs d'armée de l'époque. Il est bien rare que tout ce que vous avez combiné fonctionne. Les unités ont des pas de perte qui influent sur leur valeur, et différents niveaux de cohésion. Pas mal de troupiers désertent d'ailleurs lorsque ça commence à chauffer, et affaiblissent d'autant leur unité. Enfin, les combats sont très sanglants, les batailles de la guerre de Sécession ont souvent été d'inélégantes boucheries, et il vaut mieux réfléchir avant d'écrire son ordre d'envoyer une division à l'assaut.

C'est donc une bonne simulation, comme l'est *Austerlitz* du même éditeur, mais attention à la longueur et à la complexité des règles.

Marc Brandsma

Wargame en anglais de la série Civil War Brigade Series édité par The Gamers. Prix : environ 240 F.

COMMANDE SUR PAPIER LIBRE
40F DE PORT, LIVRÉ EN COLISSIMO
(SOUS 48 HEURES MAXIMUM)
PAIMENT : CB, CHÉQUE, MANDAT...



32 rue Gambetta
31000 TOULOUSE
Tél. 61 12 10 00
Fax. 61 12 09 00

JEUX DE RÔLES

Ad&D V.F.
Manuel des Joueurs 145 F
Guide du Maitre 145 F
Ecran du M. de Donjon 59 F
Dieux des Monstres 139 F
G. Armes & Equipements 139 F
Manuel des Nains 139 F
Manuel des Psioniques 139 F
Manuel du Barde 139 F
Manuel du Guerrier 139 F
Manuel du Magicien 139 F
Manuel du Pretre 139 F
Manuel du Rodeur 139 F
Manuel du Voleur 139 F
Mythes et Legendes 165 F
Recueil de Magie 145 F
Ravenloft Boite 220 F
Bestiaire Ravenloft 159 F
La Demeure de Strahd 99 F
Contact Mortel 75 F
Aventures dans R.O. 145 F
Bestiaire R.O. 145 F
Draconomicon 139 F
Le M. des Elfes Noirs 149 F
Les Cata. de Soiretoile 69 F
Selenae 89 F
Dark Sun 219 F
Bestiaire Dark Sun 129 F
Liberte 189 F
Tribu-Esclaves 89 F
Negociant des Dunes 109 F

Ad&D V.O.
Book Of Artifacts 126 F
Castle Guide 94 F
Catacombs Guide 94 F
Elves Hdbk 113 F
Barbarian Hdbk 113 F
Druid Hdbk 113 F
Gnome & Half. Hdbk 94 F
Humanoids Hdbk 94 F
Paladin's Hdbk 113 F
Villains Hdbk 113 F
Council Of Wyrms B. 159 F
Creat. Campaigning 94 F
Dragon Mountain B. 189 F
Dungeonneer's S. G. 94 F
Encyclo. Magica Vol.I 159 F
Monstrous Comp. 159 F
Monstrous Comp. Annual 159 F
Wilderness Survival Guide 94 F

Al Qadim
Arabian Adventures 113 F
Land Of Fate Boxed 126 F
City Of Delights Boxed 126 F
Complete Sha'ir 113 F
Assassin Mountain 113 F
Caravans 113 F
Cities Of Bone 113 F
Dozen And One Advent. 113 F
Golden Voyages 113 F

Dark Sun
Arcane Shadows 79 F
Asticlian Gambit 79 F
Black Flames 94 F
Black Spine 159 F
City By The Silt Sea 159 F
City-State Of Tyr 69 F
Gladiators Hdbk 94 F
Dragon Kings 126 F
Dragon's Crown 159 F
Earth, Air, Fire, Water 69 F
Elves Of Athas 69 F
Forest Maker 94 F
Marauders Of Nibenay 94 F
Merch. House Of Amk. 94 F
Road To Urik 79 F
The Ivory Triangle 126 F
Valley Of Dust & Fire 69 F
Veiled Alliance 69 F

Forgotten Realms
F.R. Boxed 2nd Edition 189 F
Aurora's Whole Cat. 56 F
City Of Splendors Boxed 159 F
Code Of The Harpers 94 F
Cormyr 63 F
Corsairs Of The Great Sea 113 F
Elminster's Ecologies B. 159 F
Elves Of Evermeet 94 F
Marco Volo:Arrival 44 F
Marco Volo:Departure 44 F
Marco Volo:Journey 44 F
Menzoberranzan Boxed 189 F
Pirates Of The F. Stars 94 F
Player's Guide To F.R. 94 F
Ruins Of Myth Drannor B. 126 F
Ruins Of Undermount. B. 126 F
Ruins Of Undermount. II B. 159 F
The Horde Boxed 113 F
The Moonsea 79 F

Planescape
Planescape Boxed 189 F
Planes Of Chaos Boxed 189 F
Planes Of Law Boxed 189 F
Planescape Compendium 113 F
In The Abyss 63 F
The Deva Spark 63 F
The Eternal Boundary 63 F
Well Of Worlds 94 F

Ravenloft
Ravenloft 2nd Edition B. 189 F
Castle Forlorn B. 126 F
Masque The Red B. 159 F
Van Richten: An. dead 79 F
Van Richten: Created 69 F
Van Richten: Ghosts 69 F
Van Richten: Lich 69 F
Van Richten: Vampires 69 F
Van Richten: Werebeasts 69 F

Role Aids Mayfair
Demons II Boxed 175 F
Sentinels Boxed 175 F
To Hell & Back Boxed 140 F
Apocalypse Boxed 175 F
Denizens Of Diannor 77 F
Denizens Of Og 77 F
Denizens Of Verekna 98 F
Archmagic Boxed 175 F
Blood And Steel Boxed 175 F
Dragons 70 F
Dark Folk 70 F
Dwarves 70 F
Elves 70 F
Giants 70 F
Lizardmen 84 F
Undead 70 F
Wizards 70 F
Monst. Of Myth & Leg. 70 F
Monst. Of Myth & Leg. II 70 F
Monst. Of Myth & Leg. III 70 F
Fantastic Treasures 70 F
Fantastic Treasures II 70 F

Jeux De Role En V.F.
Kult V.F. 227 F
Kult Gm Screen 69 F
Fallen Angels 99 F
Legions Of Darkness 132 F
Taroticum 99 F
Appel de Cthulhu 189 F
Ecran 5eme Ed. 74 F
A. dans Region d'arkham 129 F
Contes de La Vallee M. 94 F
Creat. Contrees du Reve 94 F
Cthulhu 90 113 F
Cthulhu By Gaslight 113 F
Destination Epouvante 113 F
Experiences Fatales 113 F
Freres de Sang 123 F
Kingsport 113 F
L'asile d'alienes 113 F
L'evasion d'Innsmouth 151 F
La Chose sur le Seuil 113 F
La Malediction des Cht. 94 F
La Trace de Tsathogghua 94 F
Le Rejeton d'azathoth 113 F
Les Annees Folles 159 F
Les Astres sont Propices 123 F
Les D. de l'Epouvante 113 F
Les Grands Anciens 132 F
Les M. de Nyarlathotep 161 F
Les Monstres de Cthulhu 94 F
Les Mysteres d'arkham 151 F
Les Oeufs de Karlatt 132 F
Les O. de Yog-Sothoth 113 F
Manuel du Gardien 104 F
Meurtre A Dunwich 46 F
Nightmare Agency 123 F
Orient Express 246 F
Retour A Dunwich 113 F
Seul Face Au Wendigo 56 F
Supplement de Cthulhu 66 F
Terreur sur Arkham 66 F
Terror Australis 104 F
Ambre 237 F
Tarot d'ambre 199 F
Amber:Shadow Knight (V.O.) 158 F
Ars Magica 237 F
Ecran Ars Magica 93 F
Grimoire du Mage 185 F
L'all. Brisee de Calebais 104 F
Le Maitre des Nuees 85 F
Les Alliances 104 F
Songe d'une Nuit d'ete 136 F
Berlin XVII 208 F
Ecran Berlin Xviii 94 F
Berliner Nacht 120 F
Berlin Confidential 120 F
Bloodlust 2e Ed. 208 F
Flocons de Sang 137 F
Poussiere d'ange 137 F
L'enclume et le Marteau 137 F
Souvenirs de Guerre 137 F
Les Joyaux de Pole 151 F
Contes et Legendes 137 F
Freres de la Nuit 137 F
Les Voiles du destin 199 F
Chill Jdr 236 F
Ecran Chill 85 F
De Chair et de Sang 105 F
Chimeres Jdr 223 F
Tarot du Jeu de L'initie 76 F
Ecran Chimeres 79 F
Anteros 109 F
Cyberpunk 236 F
Ecran Cyberpunk 84 F
Chrome 120 F
Chrome 2 120 F
Corpo Book I:Arasaka/lec 120 F
Eurotour 126 F
Forlorn Hope 131 F
Les Enfants de La Nuit 137 F
Protect & Serve 137 F
Solo Of Fortune 120 F

Cyberpunk V.O.
All Fall Down 48 F
Bartmoss' Guide To The Net 96 F
Cabin Fever 54 F
Chasing The Dragon 59 F
Chromebook Ii 72 F
Chromebook Iii 84 F
Corp Book 2 59 F
Corp Book 3 59 F
Dark Metropolis 99 F
Deep Space 72 F
Eurosourcebook 59 F
Greenwar 72 F
Grimm's Cybertales 99 F
Hardwired 72 F
Home Front 72 F
Home Of The Brave 84 F
King Of The Concrete Jungle 59 F
Land Of The Free 108 F
Listen Up,You Prim. Screw. 59 F
Maximum Metal 72 F
Media Junkie 1: Take One 59 F
Media Junkie 2: Final Cut 59 F
Necrology 1: Of Life,death. 54 F
Necrology 2: I Lay Me Down 54 F
Necrology 3: Immortality 54 F
Night City Stories 89 F
Night's Edge 89 F
Pacific Rim Sourcebook 72 F
People Of The Night 1 99 F
Playground 66 F
Premature Burial 59 F
Remember Me 72 F
Rough Guide To The Uk 72 F
Solo Of Fortune 2 84 F
Streetfighting 59 F
Sub Attica 99 F
Survival Of The Fittest 54 F
The Arasaka Brainworm 48 F
The Bonin Horse 48 F
The Chrome Berets 72 F
The Osiris Chip 48 F
Thicker Than Blood 54 F
When Gravity Fails 72 F
Wildside 72 F
Cybergeneration 108 F
Bastille Day 36 F
Ecofront 59 F
Mediafront 59 F
Virtualfront Nc
Ecryme 208 F
Ecran de Jeu Ecryme 89 F
Eleckase 208 F
Ecran Eleckase 90 F
Le Prophete et Le Dragon 132 F
Elekase Magies 132 F
Entre Ombre & Lumiere 132 F
Elric 236 F
Melnibone 214 F
La Nef des Fous Nc
Elric V.O. 99 F
Elric Screen 105 F
Atlas Of The Young Kingd. Nc
Bronze Grimoire 89 F
Melnibone V.O. 84 F
The Unknown East 115 F
Elfquest Jdr 161 F
Stormbringer
Demons & Magie 120 F
Le Chant des Enfers 120 F
Le Loup Blanc 120 F
Les Seigneurs des Mers 137 F
Les Sorciers de Pan-Tang 131 F
Perils dans Les J. Royaumes 137 F
Gurps V.F. 223 F
Gurps Ecran 96 F
Gurps Conan 151 F
Gurps Cyberpunk 132 F
Gurps Espace 137 F
Gurps Horreur 132 F
Gurps Japon 132 F
Gurps Magie 132 F
Gurps Western 132 F
Hawkmoon 236 F
Ecran Hawkmoon 84 F
L'ile Brisee 131 F
La France 216 F
La Kamarg 120 F
L'empire Tenebreux 131 F
Les Portes du Paradis 137 F
Chair & Metal 137 F
In Nomine Satanis
Ecran Ins/Mv 94 F
Baron Samedi 120 F
Dementia Profundis 120 F
Demonix Remix 120 F
Deus Ex Machina 120 F
Heaven And Hell 120 F
Il Etait Une Fois 120 F
Insh Allah 120 F
Mindstorm 120 F
Mors Ultima Ratio 120 F
Muchos Pesos Caphamaum 120 F
In Nomine (Version Us) 199 F
J.R.T.M. 209 F
Ecran Jrtm 62 F
Aux Portes de Mordor 67 F
Creatures des T. du Milieu 86 F
Isengard 114 F
La Lorien 114 F
La Porte des Gobelins 76 F
Les Assassins de Dol Amroth 67 F
Les Cavaliers de Rohan 114 F
Les Ents de Fangorn 114 F
Les Rangers du Nord 114 F
Les Voleurs de Tharbad 67 F
Moria 114 F
Rivendell 67 F
Calendrier Tolkien '95 99 F
M.E.R.P. 2nd Edition Hardc. 189 F
M.E.R.P. 2nd Edition Softc. 113 F
Angus Mcbrides's Characters 94 F
Arnor 189 F
Denizens Of The Dark Wood 39 F
Dol Guldur 159 F
Forest Of Tears 44 F
Ghost Warriors 63 F
Greater Harad 88 F
Hazards On The Harad Wood 39 F
Merp Accessory Pack Boxed 99 F
Poster Maps Tubed 94 F
Minas Ithil 113 F
Minas Tirith 159 F
Moria 2nd Edition 159 F
Mouth Entwash 44 F
Nazgul's Citadel Sourcebook 88 F
N.W. Middle Earth Gazetteer 126 F
N.W. Middle Earth Map Set 88 F
Palantir Quest 113 F
Pirates Of Pelargir 39 F
Raiders Of Cardolan 39 F
Rogues Of The Bordelands 44 F
The Kin-Strife 159 F
The Necromancer's Lieutnant 44 F
Treasures Of Middle Earth 126 F
Valar And Maiar 94 F
Warlords Of The desert 44 F
Mage 189 F
Ecran Mage 66 F
Mage V.O. 140 F
Mage Screen 45 F
Book Of Chantries 99 F
Book Of Madness 89 F
Book Of Shadows 99 F
Chaos Factor 89 F
Digital Web 89 F
Loom Of Fate 59 F
Portfolio Mage 84 F
Progenitors 59 F
Technocracy:Iteration X 59 F
Tradition Book:Akashic B. 59 F
Tradition Book:Sons Of Ether 59 F
Tradition Book:Verbena 59 F
Tradition Book:Virtual Adept 59 F
Truth Until Paradox Novel 28 F
Michael Kaluta Portfolio 84 F
Mutant Chron. V.F. 237 F
La Confrerie 142 F
Blood Berets-Jeu de Plateau 237 F
Mutant Chronicles (V.O.) 99 F
Algeroth Sourcebook 140 F
Freelancers Hdbk+Gm Screen 70 F
Imperial: Clans Of Damnation 99 F
Capitol: Pride And Profit 99 F
Bauhaus Sourcebook Nc
Cybertronic Sourcebook Nc
Fury Of The Clansmen 249 F
Nephilim Jdr 213 F
Ecran Nephilim 38 F
Les Veilleurs 75 F
Les Templiers 170 F
Le Lion Vert 113 F
Les Arcanes Majeurs 142 F
Le Souffle du Dragon 208 F
Selenim 180 F
L'atalante Fugitive 114 F
Les Mysteres 170 F
La Dame de 11 Heures 86 F
Les Sciences Occultes Nc
Nephilim Version U.S. 149 F
Oniros Jdr 171 F
Oniros Ecran 47 F
Pendragon 236 F
Ecran Pendragon 84 F
Chevaliers Aventureux 199 F
L'enfant Roi 199 F
Merlin 94 F
Sang et Luxure 137 F
Reve De Dragon 265 F
Du Voyage & des Voyageurs 189 F
1-Le Secret de Muringhen 109 F
2-Un Reve En Boldzarie 123 F
3-L'oeuf de Psiluma 109 F
4-La Dame des Songes 109 F
Rolemaster V.F.
Rolemaster Combat 67 F
Rolemaster Personnage 103 F
Rolemaster Sorts 120 F
Ecran Rolemaster 67 F
Creatures & Tresors 133 F
Rolemaster Compagnon 1 124 F
Rolemaster Compagnon 2 133 F
L'horreur d'orgillon 67 F
Rolemaster V.O.
Arms Law 2nd Edition 99 F
Spell Law 2nd Edition 159 F
Sea Law 139 F
Rolemaster Companion 2 75 F
Rolemaster Companion 3 75 F
Rolemaster Companion 4 79 F
Rolemaster Companion 5 88 F
Rolemaster Companion 6 88 F
Rolemaster Companion 7 88 F
Alchemy Companion 113 F
Arms Companion 94 F
Creatures & Treasures 3 88 F
Heroes & Rogues 99 F
Spell Users Companion 99 F
War Law Mass Combat B. 189 F
Jaiman Nights 99 F
At Rapier's Point 88 F
Oriental Companion 88 F
Outlaw Sourcebook 113 F
Pirates 94 F
Time Riders Genrebook 94 F
Vikings 79 F
Runequest 236 F
Genertela 199 F
Le Maitre des Runes 137 F
Les Dieux de Gloranta 190 F
Les Guerriers du Soleil 199 F
Les Monts Arc En Ciel 118 F
Les Ruines Hantees 84 F
Les Secrets Oublies 199 F
Roi de Sartar 161 F
Sous Le Signe du Chaos 137 F
La Guerre des Heros 275 F
Les Dieux Nomades 275 F
Scales 208 F
Ecran Scales 94 F
Scales Politique 132 F
Scales Technologie 132 F
Scales Magie 132 F
Shadowrun 237 F
Ecran Shadowrun 63 F
Eclipse Totale 71 F
Guide de L'amerique du N. 170 F
Guide de Seattle 189 F
La Reine Euphoria 85 F
Le Demon dans La Bouteille 85 F
Le Grimoire 161 F
Les Voleurs de Narcopuces 98 F
Tirez sur Le Dragon 71 F
Shadowrun V.O.
Corporate Shadowfiles 126 F
Denver Boxed 159 F
Fields Of Fire 105 F
Germany Sourcebook 126 F
Guide To Real Life 105 F
Harlequin 84 F
Harlequin's Back 105 F
London Sourcebook 105 F
Lone Star 126 F
Native American Nat. Vol1 84 F
Native American Nat. Vol2 84 F
Para. Animals Of Europe 126 F
Para. Animals Of N. America 84 F
Prime Runners 105 F
Rigger Black Book 105 F
Shadowbeat 105 F
Shadowtech 105 F
Sprawl Maps 105 F
Sprawl Sites One 84 F
Tir Na Nog 126 F
Tir Tairngire 126 F
Virtual Realities 105 F
Star Wars 180 F
Bataille du Soleil d'or 63 F
Chasse à l'hom. sur Tatooine 56 F
Coordonnees d'isis 71 F
Crise dans La Cite des Nuages 75 F
Guide de l'alliance Rebelle 132 F
Guide de l'empire 113 F
Guide de l'etoile de La Mort 93 F
Le Domaine du Mal 71 F
L'enlevement 75 F
Les Recuperateurs 65 F
Man. d'instruc. du G. Cracken 81 F
Manuel du Maitre 115 F
Materiel de Campagne 86 F
M. dans la Cite des Prof. 71 F
Outre Espace 65 F
Pluie d'etoiles 65 F
Shantipole 56 F
Star Wars V.O.
Adventure Journal #01 75 F
Adventure Journal #02 75 F
Adventure Journal #03 75 F
Adventure Journal #04 75 F
Adventure Journal #05 75 F
Classic Campaigns 94 F
Cracken's Rebel Operatives 94 F
Creatures Of The Galaxy 94 F
Dark Empire Sourcebook 159 F
Dark Force Rising 113 F
Galaxy Guide 6 94 F
Galaxy Guide 7 94 F
Galaxy Guide 8 94 F
Galaxy Guide 9 94 F
Galaxy Guide 10 113 F
Galaxy Guide 11 94 F
Goroth Slave Of The Empire 88 F
Han Solo Corporate Sector 126 F
Heir To The Empire 113 F
Imperial Sourcebook 126 F
Miniature Battles 113 F
Miniature Battles Companion 88 F
Movie Trilogy Sourcebook 159 F
Planets Collection 159 F
Platt's Starport Guide 159 F
Rebel Alliance Sourcebook 126 F
Sourcebook Second Edition 132 F
The Last Command Sourcebk 139 F
Wanted By Cracken 94 F
Stella Inquisitorus 217 F
Ecran Stella Inquisitorus 94 F
Strychnine Iv 120 F
Stella Incognita 120 F
Toon Jdr 151 F
Ecran Toon 120 F
Torg Jdr 266 F
Ecran Torg 68 F
La Carte de La destinee 80 F
La Terre Vivante 145 F
Le Calice des Possibilites 90 F
L'Empire du Nil 151 F
La Cite Eternelle 90 F
La Cyberpapaute 189 F
Aysle 161 F
Grimoire Pratique de Pixaud 113 F
Le Japon Technologique 161 F
Orrorsh 161 F
Chevaliers des Tempetes 56 F
Le Cauchemar 56 F
Le Royaume Tenebreux 56 F
Vampire 180 F
Ecran Vampire 67 F
Chicago By Night 162 F
Des Cendres Aux Cendres 105 F
Eveil:Diablerie Au Mexique 95 F
Guide des Joueurs 169 F
Les Liens du Sang 67 F
Succubus Club 142 F
Vampire 2nd Edition V.O. 140 F
Vampire 2nd Screen 56 F
Alien Hunger 56 F
Anarch Cookbook 56 F
Awakening Diablerie:Mexico 56 F
Berlin By Night 84 F
Black Hand 99 F
Blood Nativity 35 F
Bloody Heart Diablerie 53 F
Book Of Nod 45 F
Chicago By Night 2nd Edition 99 F
Children Of The Inquisition 84 F
Clanbook Assamite 53 F
Clanbook Brujah 53 F
Clanbook Gangrel 53 F
Clanbook Malkavian 53 F
Clanbook Nosferatu 53 F
Clanbook Toreador 53 F
Clanbook Tremere 53 F
Clanbook Ventrue 53 F
Dark Colony 84 F
Elysium 84 F
Gypsies 84 F
Hunters Hunted 53 F
Kindred Most Wanted 84 F
Los Angeles By Night 99 F
New Orleans By Night 99 F
Player's Guide 2nd Edition 119 F
Sabbat Player's Guide 84 F
Sabbat Storyteller's Hdbk 84 F
Storyteller's Hdbk 99 F
Vampire Diary:The Embrace 84 F
World Of Darkness 84 F
World Of Darkness: Mummy 69 F
Beast Within Novel 28 F
Prince Of The City Novel 33 F
Tim Bradstreet Portfolio 112 F
World Of Dark. 95 Calendar 44 F
Liber Consanguinei V.F. 55 F
Masquerade 2nd Edition 99 F
Masquerade Box Set 199 F
Masquerade Players Kit 89 F
Masquerade Book Of Props 84 F
Book Of The Damned 34 F
Apocalypse 89 F
Warhammer Jdr 180 F
Ecran Warhammer 38 F
Personnage 93 F
La Campagne Imperiale 151 F
Mort sur Le Reik 151 F
Le Pouvoir derriere Le Trone 132 F
Middenheim 113 F
Kislev 142 F
Repose Sans Paix 123 F
Empire En Flammes 142 F
Le Seigneur des Liches 113 F
1er Companion Warhammer 113 F
Le Feu dans La Montagne 113 F
Le Sang dans Les Tenebres 104 F
La Mort sur son Rocher 104 F
La Guerre Au R. des Nains 113 F
Sombre est l'Aile de la Mort 123 F
Le Chateau de Drachenfels 126 F
Loup-Garou 189 F
Ecran Loup Garou 76 F
Rite de Passage 105 F
Werewolf 2nd Edition 140 F
Werewolf Screen 2nd Edition 59 F
Book Of The Wyrm 84 F
Caerns: Places Of Power 84 F
Dark Alliance: Vancouver 84 F
Garou Saga 66 F
Monkeywrench: Pentex 59 F
Rage Across Australia 84 F
Rage Across New York 66 F
Rage Across Russia 84 F
Rage Across The Amazon 84 F
Tribebook Black Furies 53 F
Tribebook Bone Gnawers 53 F
Tribebook Children Of Gaia 53 F
Tribebook:Fianna 53 F
Tribebook:Get Of Fenris 53 F
Umbra: Velvet Shadow 84 F
Under A Blood Red Moon 66 F
Valkenburg Foundation 66 F
Ways Of The Wolf 53 F
Werewolf Players Guide 99 F
Werewolf Storyteller's Hdbk 99 F
Drums Around The Fire Novel 45 F
When Will You Rage ? Novel 28 F

Jeux De Role En V.O.
Castle Falkenstein 165 F
Castle Falkenstein Hardc. 224 F
Earthd. Rpg Hardc. 210 F
Earthdawn Gamemaster Pack 84 F
Barsaive Campaign Boxed 175 F
Creatures Of Barsaive 126 F
Denizens Of Earthdawn Vol.I 126 F
Denizens Of Earthdawn Vol.II 126 F
Earthdawn Companion 126 F
Infected 69 F
Mists Of Betrayal 56 F
Parlainth The Forg. City B. 175 F
Parlainth Adventures 70 F
Shattered Pattern 70 F
Terror In The Skies 70 F
Harnmaster
Harnworld 140 F
Harn Player 140 F
100 Bushels Of Rye 112 F
Araka-Kalai 112 F
Azadmere 98 F
Battlelust Miniature Rules 210 F
Castles Of Harn 112 F
Castles Of Orabaal 112 F
Chybisa 84 F
Kaldor 126 F
Lost City Of Kiraz 84 F
Melderyn 126 F
Orbaal 112 F
Pilot's Almanac 140 F
Shorkyne 210 F
Tharda 112 F
The Curse Of Hlen 112 F
Tome Of Fyvria 84 F
Tome Of Grey Mysteries 70 F





Tome Of Jmorvi 42 F
Tome Of Lyahvi 42 F
Tome Of Odivshe 42 F
Tome Of Peleahn 42 F
Tome Of Savorya 42 F
Tome Of The Shek-Pvar 84 F
Hol Rpg 89 F
Immortal 175 F
Immortal Pilot Pack 99 F
Indiana Jones Boxed Set 199 F
R. Of The Lost Ark Sourcebk 175 F
Tomb Of The Templars 126 F
Jorune 3rd Edition 135 F
Jorune Sholari Pack 112 F
Jorune Sobayid Atlas 84 F
Innocents Of Gauss 70 F
Gire Of Sillipus 84 F
Khaotic ! 175 F
Legacy 175 F
Lost Souls 140 F
Cemetery Plots 105 F
Nexus The Infinite City 140 F
Over The Edge 154 F
Player's Survival Guide 70 F
New Faces 35 F
Airwaves 35 F
House Call 35 F
Unauthorized Broadcast 35 F
It Waits... 42 F
Welcome To Sylvan Pines 56 F
Wildest Dreams 77 F
Weather The Cuckoo Likes 91 F
Friend Or Foe? 77 F
Robotech 84 F
Rdf Manual 56 F
Zentraedi 56 F
Southern Cross 84 F
Rdf Accel. Training Program 56 F
Robotech II: The Sentinels 105 F
Ref Field Guide 105 F
Zentraedi Breakout 70 F
Macross II Rpg 84 F
Macross II Sourcebook 1 70 F
Macross II deck Plans Vol.1 70 F
Macross II deck Plans Vol.2 70 F
Macross II deck Plans Vol.3 70 F
Marvel Basic Set 140 F
Mu1 Marvel Universe 1 126 F
Mu2 Marvel Universe 2 126 F
Street Fighter 99 F
Street Fighter Screen 69 F
Secrets Of The Shadoloo 69 F
Street Fighter Player Guide 89 F
Talislanta GdBk 140 F
Talislanta Geographica 70 F
Talislanta Worldbook 140 F
Thystram's Collectanea 105 F
The Archaen Codex 105 F
Cyclopedia Talislanta 2 70 F
Cyclopedia Talislanta 3 70 F
Cyclopedia Talislanta 4 70 F
Cyclopedia Talislanta 5 70 F
Cyclopedia Talislanta 6 70 F
Sarista 77 F
The Scent Of The Beast 70 F
Quantrigue 70 F
Sub Men Rising 70 F
Underground Rpg 175 F
Underground Gm Pack 77 F
Fully Strap., Always Pack. 119 F
Streets Tell Stories 175 F
Underground Companion 126 F
Underground Notebook 210 F
Underground Players Hdbk 126 F
Underground Techno 126 F
Underground T-Shirt Xl 120 F
Whispering Vault 140 F
Dangerous Prey 99 F
Wraith 140 F
Love Beyond death 59 F
Face Of death 66 F
Wraith Character Kit 45 F
Wraith Storyteller's Screen 59 F
Haunts 84 F
Midnight Express 66 F
Necropolis Atlanta 89 F

Divers Rpg
Comp. Of Modern Firearms 140 F
Comp. Of Weap., A. & C. 140 F
Comp. Of Contemp. Weap. 132 F

Jeux par correspondance en v.f.

WORLD WAR IV

Wargame et stratégie dans un futur proche...

Ce jeu par correspondance, déjà célèbre aux États-Unis et en Angleterre, arrive enfin en France. Il s'agit d'un wargame à l'échelle stratégique qui se déroule dans un futur assez proche. La Troisième Guerre mondiale a déjà eu lieu et seules quelques nations ont survécu (quarante en tout). Une partie réunit donc quarante joueurs qui vont tenter dans un premier temps de conduire leur nation au titre de Superpuissance, puis dans un second temps de « contrôler le monde ». Rien de bien nouveau ?

Eh bien si ! Le jeu se déroule sur une carte du monde de plus de 3000 hexagones, et chaque Superpuissance a le choix entre 124 types d'unités différentes (oui vous avez bien lu !) pour mener à bien ses conquêtes. De plus, technologies et sciences permettent de créer de nouvelles unités, ou rendre plus puissantes celles connues (on pourrait appeler cela l'escalade !). Le stade de Superpuissance confère quelques avantages non négligeables. En particulier, la possibilité d'envoyer, en plus de la feuille d'ordres « normale », une feuille d'ordres « Superpuissance ». Sur cette partie purement wargame du jeu, vient se greffer un système économique (impôts, production de matières premières...) qui fera de vous un habitué des marchés mondiaux. Guerres secrètes, négociations, diplomatie viendront encore (si besoin en était) ajouter un peu de piment.

Un regret cependant, qui concerne l'aspect pour le moins spartiate du livret de règles et des feuilles de résultats. Mais cela n'altère en rien les nombreuses qualités de *World War IV*.

Samuel Zonato

Jeu par correspondance géré par ordinateur, de type wargame, édité en français par la société Abysse JPC, B.P. 204, 76520 Franqueville Saint-Pierre.

NECROVERSE

Du Croc, du cyberpunk et des deckers...

Necroverse, du célèbre Croc (mais où s'arrêtera-t-il ?), est le premier JpC français à se dérouler dans un univers cyberpunk. Vous y serez un decker (ou si vous préférez un « pirate informatique ») et, le cerveau branché sur votre ordinateur, vous allez voyager sur le réseau informatique contrôlé par les mégacorporations. Un de vos buts est – bien sûr – de réaliser « le » piratage qui vous permettra (pour un temps) de vous faire un nom dans le milieu des runners. Après avoir caractérisé votre personnage (programmes et équipement de départ), vous vous lancez. Au programme, de multiples actions possibles, réparties en phase virtuelle et phase physique. La phase virtuelle correspond aux actions que vous pourrez mener dans la Matrice (vol de données en particulier). La phase physique vous permet (peut-être...) de vous procurer de nouveaux matériels, de revendre votre butin ou encore de vous faire hospitaliser pour retaper votre santé déficiente...

A noter, pour pimenter encore le jeu, des compétitions entre les joueurs, afin d'obtenir différents titres (celui du meilleur pirate par exemple). Ainsi, chaque mois, le pirate qui a la meilleure réputation gagne un tour de jeu.

Le livret de règles est un modèle du genre : la mise en page est claire, aérée, les ordres sont bien décrits, avec quelques conseils aux joueurs et un résumé des ordres à la fin. La même qualité est apportée aux feuilles de résultats, ce qui est un vrai plaisir pour le joueur. Cela montre que l'on peut combiner qualité du matériel et prix abordable.

Necroverse semble une des bonnes surprises de l'année 95.

Samuel Zonato

Jeu par correspondance d'origine française. Diffusé par Idéojeux, 1 route de Versailles, 91190 Villiers-le-Bâcle.

CHRONOS

Entre Kirk et Dark Vador

Le jeu par correspondance « commercial » a fait ses premières armes sur le thème très prisé de la conquête galactique. Colonisation de planètes et combats de vaisseaux spatiaux étaient le lot quotidien des explorateurs, aussi pouvait-on penser avoir fait le tour du sujet. Ludexpress nous prouve le contraire !

Première impression favorable sur les règles simples et agréables à lire. Certes, on retrouve les sempiternelles actions de base : le choix des caractéristiques du commandeur, l'incontournable « prise de planète » par la force ou la diplomatie (12 types de minerais disponibles), le stress permanent dû à la plus que probable rencontre avec d'autres commandeurs (agressifs ou non ?). Mais la grande originalité vient du fait que chaque commandeur est à la tête d'un monstrueux vaisseau, truffé de salles en tous genres : machinerie, commandement, stockage des innombrables chasseurs stellaires ou cargos de colonisation, bloc médical ; en tout 24 secteurs dans lesquels évoluent 4000 personnes. Et tout ce petit monde est à gérer ! En fait, le vaisseau pourrait bien être de la classe Enterprise. Cette petite ville autonome abrite également des technosavants qui travaillent dans 9 domaines scientifiques. Leurs trouvailles concernent de nouveaux propulseurs, des engins balistiques de pointe, etc. D'après ses concepteurs, *Chronos* aurait un réservoir d'environ 200 applications technologiques !

Les cartes secteurs sont réalistes et fournissent beaucoup de renseignements sur l'environnement du vaisseau, à l'image des résultats du tour. A noter que les ordres sont scannés : il faut donc remplir 9 feuilles d'ordres en noircissant des cases.

Sur le fond et la forme, *Chronos* semble très prometteur, d'autant qu'il doit s'étoffer de nouveautés, entre autres d'un système boursier.

Didier Marchewka

Un jeu par correspondance de Ludexpress, 30 rue de la Devise, 33000 Bordeaux.

ALLIANCES ROYALES

Diplomatie historique

Finoldin Games innove dans le domaine du jeu par correspondance avec *J.A.M.* (Jeu d'Alliances Multi-univers). Ce système propose des modules exploitant les règles d'un même livret de base, une quinzaine de pages à assimiler une bonne fois pour toutes, à partir duquel il est possible de s'évader dans des scénarios très variés.

Un des premiers modules disponibles, *Alliances royales*, a pour cadre l'Europe de 1764. Dix pays sont à pourvoir, avec pour chacun des conditions de victoire (en points de diplomatie) différentes. Comme toute simulation de la réalité historique, *Alliances royales* présente des positions de départ inégales, mais par un système judicieux de calcul de points (trop long à expliquer ici), chaque joueur est un gagnant potentiel. Ce jeu diplomatico-militaire demande de sérieuses bases en grande diplomatie, avec tout ce que cela implique de trahisons, de machiavélisme, d'anticipation et j'en passe ! Bien entendu, pour étayer un tel empire, l'appui de l'armée est indispensable. Sept unités de combat terrestre plus une de commandement sont proposées, ainsi que cinq types de flottes. Les systèmes de combat sont identiques à ceux des wargames classiques, mais il ne faut pas oublier que le vrai pouvoir s'obtient par la diplomatie. Gloire à celui qui saura jongler avec les traités de paix, l'espionnage, qui saura gérer les trois types de ressources, qui osera une retraite ou une déroute, qui utilisera son armée judicieusement. Les amateurs de *Res Republica*, *Empires in Arms*, *Pax Britannica* (entre autres) seront en terrain de connaissance.

Le matériel fourni se résume à une carte couleur format A4 découpée en provinces et un livret-module de quelques pages, nécessaire pour planter le décor et ajouter quelques règles spécifiques. Les rappels historiques sont nombreux (ça ne fait pas de mal !) et la difficulté moyenne.

A noter que la première Coupe du jeu par correspondance des clubs se jouera sur *Alliances royales*.

Didier Marchewka

Un jeu par correspondance édité par Finoldin Games, BP 102, 37301 Joué-lès-Tours Cedex.



PRÉSENTE

INTERVENTION DIVINE

Le jeu de cartes à collectionner signé Croc

Près de 400 cartes à collectionner,
vendues par paquets de 60
ou étuis de 15
dans toutes les bonnes boutiques.

GRAAL

FRANÇAIS MOYENS

DÉMON D'ANDREALPHUS EXPÉRIMENTÉ

DÉMON DE BIFRONS EXPÉRIMENTÉ

ANGE DE DOMINIQUE EXPÉRIMENTÉ





Sous licence Asmodée Editions.
Siroz et *Intervention Divine* sont des marques déposées de Asmodée Editions.



Légendes des

Les noms de Chevalier et Ségur sont familiers des lecteurs de *Casus*. Après avoir créé le fameux Kroc le Bô dans nos pages, ils se sont lancés dans la bande dessinée avec la série *Légendes des Contrées oubliées. Aujourd'hui, près de huit ans après la parution du premier album *La saison des cendres*, la boucle est bouclée : les Contrées oubliées deviennent un jeu de rôle... publié par un éditeur de BD !**

Il était une fois...

Un continent, Varda, où régnaient la paix, l'harmonie et la justice. Les Puissances, merveilleuses et bienveillantes, le gouvernaient depuis la cité d'Alinor. Tout était pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles jusqu'au jour où, pour des raisons dont il vaut mieux laisser la surprise à ceux qui n'ont pas lu la BD, les Puissances commencèrent à s'entre-déchirer. S'ensuivit une époque de cataclysmes, au cours de laquelle Varda fut brisé en cinq grandes îles.

Nous sommes longtemps, très longtemps après le début de cette guerre, mais elle dure toujours. Il ne reste plus qu'une poignée de Puissances, épuisées et plus ou moins démentes. Les plus connues sont Ssîn le Maléfique, secondé par les chevaliers-tonnerre et des hordes de Morbelins, et Ewandor le Devin, qui vit quelque part dans les marais du grand nord.

La plupart des autres Puissances sont mortes, et leur disparition n'est pas restée sans effet sur le monde. Après tout, elles incarnaient une partie de ses forces vives. Les personnages vont donc évoluer dans un univers moribond. Tout y est moins beau, moins grandiose et moins noble qu'autrefois. Et tant que Ssîn continuera à traquer et à détruire les autres Puissances, il y a peu d'espoir pour que cela change (pour ceux qui ont lu la BD : nous sommes environ vingt ans avant le début de *La saison des cendres*).

Les mémoires de Miks

Légendes des Contrées oubliées s'ouvre sur les carnets de voyage de Miks, un serviteur agonisant d'Amoss le maître du Temps, une Puissance défunte. Sentant sa fin proche, il a décidé de coucher ses connaissances par écrit, afin qu'elles ne disparaissent pas avec lui (on vous disait que ce n'était pas un jeu optimiste !). Ses mémoires occupent environ la moitié du livret. Il s'agit en fait d'un ensemble de courtes nouvelles qui promènent le lecteur aux quatre coins des Contrées, mêlées de notes plus approfondies sur certains éléments de l'univers (les chevaliers-tonnerre, notamment, sont présentés dans le détail, tout comme les sorcières d'Ihz et la cité de Gaëdor). Cette découverte « impressionniste », par petites touches, représente avant tout une lecture très agréable, mais elle contient aussi une foule de rumeurs et d'informations qui ne se trouvent pas dans les BD, et qui pourraient donner lieu à un gros paquet d'aventures...

Les meneurs de jeu préférant une approche plus « encyclopédique » de l'univers se voient, quant à eux, gratifiés d'une quinzaine de pages d'« abécédaire », présentant les principaux lieux, événements et créatures par ordre alphabétique, de Akeï à Zhis, avec leurs caractéristiques techniques, le cas échéant. Étrangement, ces deux approches se complètent bien. On lit les nouvelles pour le plaisir, avant de passer à l'abécédaire et de (re)commencer à raisonner en meneur de jeu.

Il est difficile d'en dire beaucoup plus sur l'univers sans trahir les surprises ménagées par les deux duos Chevalier/Ségur et G.E.Ranne/Bura (soit dit en passant, ces derniers ont davantage fait œuvre de coauteurs que de simples adaptateurs de la bande dessinée).

Naissance d'un aventurier

La partie technique a été reléguée à la fin du livret, et n'occupe qu'une petite trentaine de pages. C'est logique, pour un jeu destiné à être diffusé ailleurs que dans le circuit traditionnel des magasins de jeu de rôle.

Chaque personnage possède cinq caractéristiques (Force, Vitalité, Agilité, Intellect, Perception), qui ont un score compris entre -5 (handicapé) et +5 (extraordinairement doué). Les sept peuples qu'il est possible de jouer ont tous des forces et des faiblesses, qui se traduisent par des caractéristiques de départ plus ou moins hautes (l'Akeï de base, par exemple, a +1 partout... sauf en Intellect, où il stagne à -5). Les Humains disposent de caractéristiques légèrement supérieures à celles des Nains, Lïns, Morbelins et autres Glanürs, mais ils n'ont pas la possibilité de prendre de points de destinée (nous reparlerons plus loin de ces derniers).

Pour créer un personnage, il suffit de prendre les caractéristiques « génériques » de son peuple, de les modifier très légèrement, et d'acheter une série de compétences (soit correspondant à une carrière préétablie, soit en piochant à loisir dans la liste proposée). Il ne reste plus qu'à calculer les points de vie et à prendre ou non des points de destinée.

Le hasard n'intervient absolument pas. Tout le processus prend environ dix minutes la première fois, et les novices devraient s'y retrouver sans trop de difficultés.

Le système

Le « moteur » du jeu est une table unique de résolution des actions. Lorsqu'un personnage entreprend quelque chose, il lance deux dés à six faces : un pour l'action proprement dite, et un pour la difficulté. Une kyrielle de bonus s'ajoutent à l'un ou l'autre dé, en fonction des compétences ou des caractéristiques concernées, de la difficulté de l'action, et ainsi de suite. Il faut faire un peu de calcul mental au début, mais on s'y fait... au bout de deux ou trois lectures et d'autant d'essais.

Une fois les bonus pris en compte, les résultats des dés sont reportés sur la table de résolution. A l'intersection de la difficulté (ligne) et de l'action (colonne) se trouve un nombre. S'il est supérieur à zéro, l'action est réussie. S'il est inférieur ou égal à zéro, elle est ratée. L'ampleur de la réussite (ou de l'échec) est également indiquée par le résultat : plus il est élevé, mieux le personnage s'en est sorti.

Le combat fonctionne sur les mêmes bases, avec quelques détails supplémentaires. Ainsi, cette fois, il faut prendre en compte la force nécessaire pour manier l'arme, le score d'esquive de l'adversaire, son armure, et ainsi de suite. En cas de succès, le nombre obtenu sur la table de résolution représente les points de vie perdus par l'adversaire. Tout cela paraîtra simple aux vétérans, mais je suis nettement moins sûr de la réaction des débutants complets... Soit dit en passant, les combats semblent passablement mortels,

Avertissement

Au moment où sortira ce numéro, *Légendes des Contrées oubliées* sera sur le point de paraître. Mais les impératifs des bouclages (du jeu et de *Casus*) étant ce qu'ils sont, cette Épreuve du feu a été réalisée à partir d'une sortie imprimante du texte (sauf le scénario), plus un plan suffisamment précis pour savoir quelle place occupera chacune des parties. Impossible donc de faire le moindre commentaire sur l'apparence du jeu, sa maquette ou même ses illustrations (on suppose tout de même que ces dernières seront excellentes car réalisées par Thierry Ségur).

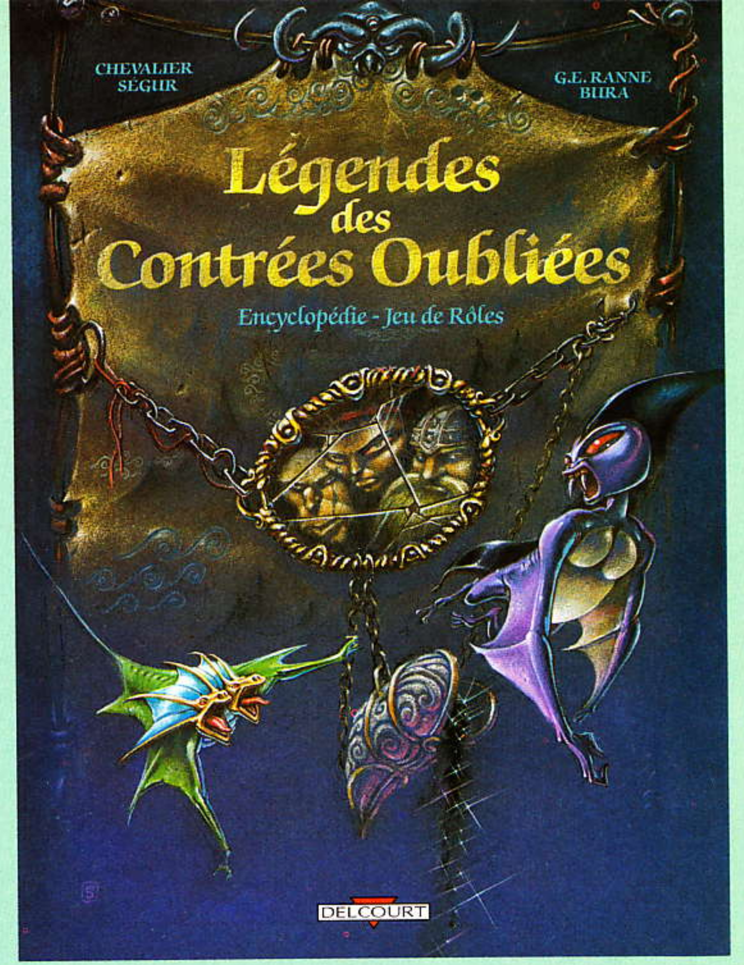
L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'ambiance ; les 60 pages de nouvelles qui décrivent le monde.

On regrette

La relative complexité du système de règles pour un jeu qui va sortir du circuit traditionnel de vente.



Contrées oubliées

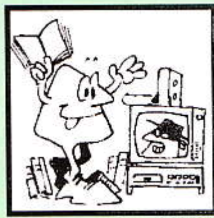
A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez la simplicité.



Si vous aimez un background bien décrit.



Si vous aimez la BD de Chevalier et Ségur

ce qui cadre assez bien avec l'ambiance de la BD. Le reste des règles est tout ce qu'il y a de classique, avec les bons vieux paragraphes sur les chutes, les noyades, les maladies, la guérison… On évolue en terrain de connaissance, et tout fonctionne bien.

Des Puissances et de la destinée

A l'exception des Humains, race « libre », tous les peuples sont plus ou moins impliqués dans les machinations des Puissances.

Autrement dit, tous les PJ à l'exception des Humains peuvent, s'ils le désirent, prendre de 1 à 5 « points de destinée ».

Il est possible de les dépenser comme « jokers », pour améliorer le résultat d'un dé, modifier légèrement des circonstances défavorables, et ainsi de suite. Le système de combat étant ce qu'il est, ils sont les bienvenus, et seront absorbés sans doute dès les premiers coups d'épée.

Bien entendu, il y a une contrepartie… Le personnage ayant beaucoup de points de destinée est constamment sous le regard des Puissances, qui ont de toute évidence des projets pour lui. Or, il n'y a guère de sort plus funeste pour un mortel que d'attirer l'attention des dieux, surtout quand ils passent leur éternité à se faire la guerre. Relisez n'importe quelle tragédie grecque si vous avez besoin d'une leçon de choses (et en fait, la situation dans les Contrées oubliées est bien pire que celle de l'Olympe. Zeus et les autres se disputaient parfois, mais parvenaient encore à cohabiter. Ssîn et ses pareils sont bien décidés à s'exterminer les uns les autres, et malheur aux mortels qui se mettront sur leur chemin).

En soi, le système des points de destinée n'a rien de particulièrement original, mais il présente ici une petite variante que j'aime beaucoup : les joueurs sont libres d'en prendre ou non. Ils peuvent littéralement construire leur propre enfer, s'ils ne voient que le côté « petit pouvoir en plus ». C'est sans doute l'une des idées les plus amusantes du jeu.

Une magie qui ne manque pas de sel

La magie proprement dite n'apparaissait quasiment pas dans la bande dessinée. Elle a été ajoutée pour le jeu. En résumé, toute magie dérive de l'utilisation de sels noirs, un minerai rare, extrait à grands frais d'une poignée de mines. Inerte à l'état naturel, il libère une énergie prodigieuse lorsqu'il entre en contact avec les fluides organiques (sang, sueur, etc.). La plupart des gens se contentent d'être bêtement déchiquetés par l'explosion qui en résulte, mais une poignée d'individus parviennent à la maîtriser plus ou moins, et à canaliser l'énergie magique pour obtenir des effets précis. Ici, le mot clef est « plus ou moins ». Il y a *toujours* des effets secondaires, et ils ne sont *jamais* agréables. Les magiciens sont tous, à plus ou moins long terme, condamnés à devenir fous ou à se transformer en monstres. Il est vrai qu'avant d'en arriver là, ils sont fabuleusement puissants, au point de pouvoir passer pour des demi-dieux (comme disent les auteurs : ils sont forcément puissants, les magiciens faibles étant réduits en charpie à leur première tentative). Cela dit, leur pouvoir est tout relatif. Même le plus costaud des magiciens ne tiendra pas cinq minutes contre une Puissance, même mineure.

Il est techniquement possible de jouer un magicien, mais c'est franchement déconseillé. Les règles qui leur sont consacrées sont bien faites, et garantissent quasiment un décès spectaculaire à courte échéance, ou au moins une série de mutations répugnantes.

Les Mages sont un cas à part. Il s'agit d'un peuple dérivé des Humains, qui présente une certaine affinité au sel noir et qui le maîtrise légèrement mieux que le commun des mortels. Cela dit, ils ne sont pas tous magiciens. Hélas, on manque un peu d'informations sur eux, et ils mériteraient d'être longuement développés dans un supplément à venir.

Quant aux potions, qui jouent un certain rôle dans la BD, elles sont obtenues par une combinaison de sel noir et de produits chimiques (pour le stabiliser et déterminer l'effet). Elles sont nettement moins dangereuses que l'utilisation du sel noir « brut », et elles peuvent être consommées par n'importe qui… mais réservent quand même des surprises désagréables à ceux qui en abusent.

Conclusion

En fait, il se pose deux questions :

— *Légendes des Contrées oubliées* est-il un bon jeu de rôle ? Là, la réponse est clairement : oui. La bande dessinée est un classique du médiéval-fantastique, l'univers est bien développé et bien écrit… bref, tout ce qu'il faut pour avoir envie d'y jouer.

— *Légendes des Contrées oubliées*, qui va être diffusé par Delcourt dans les boutiques de BD, pourra-t-il amener de nouveaux joueurs au jeu de rôle ? C'est sans doute la plus importante des deux questions, et là, il est impossible de se prononcer. Les règles sont un chouia trop complexes à mon goût, les explications destinées au meneur de jeu un poil trop courtes pour un MJ novice… mais des milliers de gens ont mordu avec enthousiasme à des systèmes autrement plus abscons. L'élément déterminant sera sans doute l'aspect du jeu, dont il est impossible de parler pour le moment (voir « Avertissement » ci-contre).

Tristan Lhomme

**** La BD des « Légendes des Contrées oubliées » comprend trois albums : « La Saison des cendres » ; « Le pays des songes » ; « Le sang des rois ». La série est éditée chez Delcourt.***

FICHE TECHNIQUE

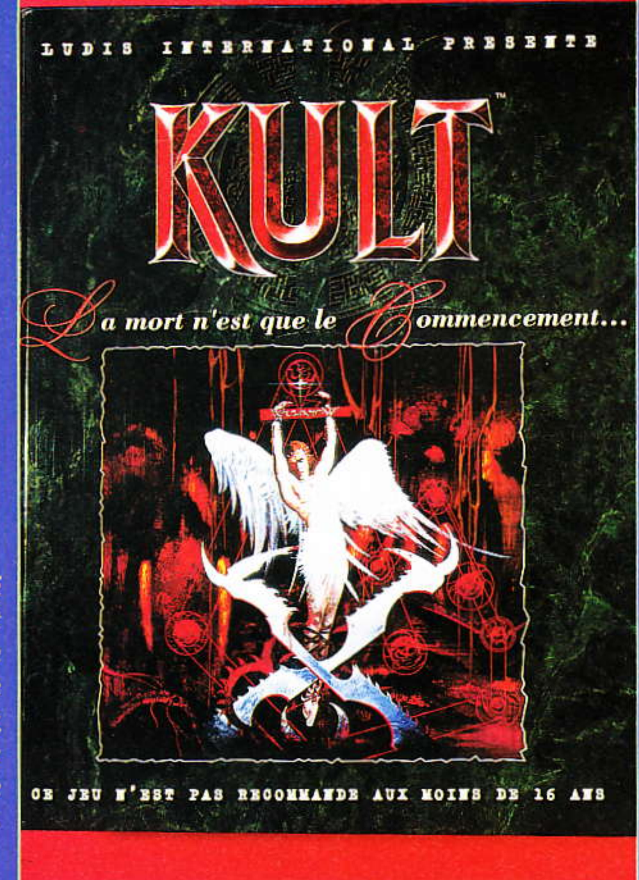
Un livret cartonné de 128 pages au format BD
***Éditeur* : Delcourt. *Auteurs* : G.E. Ranne et Stéphane Bura. *Couverture et illustrations intérieures* : Thierry Ségur. *Matériel nécessaire pour jouer* : 2 dés à six faces. *En prévision* : un écran pour cet été. D'autres suppléments doivent suivre. *Prix* : 169 F.**



Kult

Voyage aux confins de l'horreur

« Telle que nous la concevons, la réalité n'existe pas. Le monde qui nous entoure n'est qu'une façade trompeuse, un leurre grotesque qui masque une réalité largement plus vaste et plus effrayante. Nos sens ne sont pas assez aiguisés pour que nous puissions ne serait-ce qu'entrevoir ce qui se trouve au-delà du voile... »



Rarement un jeu aura suscité autant de débats passionnés avant même d'être publié en français. Il faut dire que *Kult* a de quoi inquiéter. Ses auteurs suédois n'ont en effet reculé devant aucun tabou, ni aucun interdit, pour créer un jeu de rôle d'épouvante « ultime », où tout est permis pour faire ressentir aux joueurs de la terreur, du dégoût et des doutes métaphysiques. Âmes sensibles s'abstenir...

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'originalité et la richesse de l'univers ; la qualité de l'édition française.

On regrette

Le risque de surenchère dans l'horreur ; le manque de conseils pour le meneur de jeu.

On recommande

De pratiquer avec beaucoup de modération !

Réalité factice

Kult se déroule dans un monde qui ressemble beaucoup au nôtre, tout en étant fondamentalement différent. Cette vision déformée de la réalité – à la fois chaotique et cohérente – est très difficile à résumer, d'autant que sa description occupe près des deux tiers du livre de règles ; en voici néanmoins un petit aperçu...

L'homme est d'essence divine, mais il a perdu le souvenir de sa véritable condition et vit désormais enfermé dans des illusions qui lui dissimulent la terrible réalité et la véritable nature des choses.

En effet, une entité connue sous le nom de « Démiurge » a décidé d'enfermer l'Humanité dans trois « prisons » correspondant à trois états de conscience :

— L'Élysée, qui correspond à la vie – ou plutôt à l'idée que nous nous en faisons. Bien que factice, notre existence corporelle pourrait être un paradis, si nous ne l'avions progressivement pervertie au fil des siècles.

— Les Limbes, qui forment le Royaume des Rêves, et qui ont autant de réalité que ce que nous croyons être la vie.

— L'Enfer, corollaire de la mort, où les défunts accablés par le remords sont torturés par les suppôts d'Astaroth, le double maléfique du Démiurge.

Un jour, le Démiurge a disparu. Ses lieutenants, les Archontes, ont aussitôt commencé à se disputer le pouvoir, tandis que ses anciens serviteurs inférieurs (Licteurs, Népharites et consorts) se sont retrouvés livrés à eux-mêmes. Tout s'est ensuite gâté quand Astaroth, le seigneur de l'Enfer, s'est mis en tête de retrouver le Démiurge et de prendre sa place.

L'univers de *Kult* ne se limite pas seulement aux trois prisons de l'homme. En fait, il est illimité, aussi bien dans le temps que dans l'espace. Deux concepts intéressants méritent d'ailleurs d'être signalés : Métropolis, la Cité originelle à laquelle toutes nos métropoles sont connectées ; et le Labyrinthe, un terrifiant dédale infini qui s'étend sous nos pieds dans toutes les directions.

Paradoxalement, *Kult* est par bien des aspects un jeu « romantique », au sens que l'on donnait à ce mot au XIXe siècle : recherche de l'évasion dans le rêve, avec exaltation du mystère et du fantastique. Et si ses auteurs ont manifestement été marqués par l'œuvre de Clive Barker (*Hellraiser*), ils ont su imaginer une cosmogonie profondément originale et franchement « dérangeante » qui donne tout son intérêt au jeu.

Joueur, abandonne tout espoir !

Les joueurs incarnent des personnages qui luttent contre le Mal, mais aussi contre leurs propres démons intérieurs. Au cours de leurs aventures, ils vont avoir la possibilité d'apprendre petit à petit ce qui se cache au-delà des apparences.

Kult est entièrement axé sur le « roleplay », comme en témoigne un processus de création de personnage en sept étapes, qui ne laisse aucune place au hasard...

- **Historique**. On commence par définir le passé du personnage, en insistant sur les événements traumatisants auxquels il a pu être confronté. Plusieurs « archétypes » (ex. : journaliste, marginal...) sont fournis afin de servir de base d'inspiration aux joueurs.
- **Caractéristiques**. On répartit cent points entre les huit caractéristiques du personnage (Agilité, Force, Charisme, etc.), dont la valeur peut osciller entre 1 et 20. A noter, la caractéristique Ego qui représente à la fois l'intelligence et la capacité à résister aux traumatismes. A partir des huit caractéristiques de base, on calcule plusieurs « caractéristiques secondaires » : Bonus aux dommages, Bonus d'initiative, Résistance aux blessures...
- **Niveau de vie**. On définit le niveau social et les ressources financières du personnage, en fonction de sa profession et de ses origines.
- **Sombre secret**. On choisit un – ou plusieurs – sombre(s) secret(s) pour le personnage. Les héros de *Kult* sont en effet affligés de problèmes personnels qui leur gâchent l'existence et peuvent prendre toutes sortes de formes : malédiction, passé criminel, possession, etc. Ces secrets sont très importants car ils doivent guider le joueur dans l'interprétation de son alter ego.
- **Avantages et faiblesses**. En fonction du passé et du sombre secret du personnage, on choisit un certain nombre d'avantages et de faiblesses qui condi-

tionneront son comportement en cours de partie. Les faiblesses (telles que blocage mental, cupidité ou dépression) rapportent des points de Compétence. En revanche, les avantages (générosité, intuition…) coûtent des points.

● **Équilibre mental**. L'équilibre mental du personnage découle de ses avantages et faiblesses. S'il possède plus d'avantages que de faiblesses, il sera bien dans sa peau et sain d'esprit. Dans le cas contraire, il sera perturbé et angoissé.

● **Compétences**. Enfin, on répartit deux cents points entre quatre types de compétences : les Talents (qui sont liés aux caractéristiques), les Compétences générales (qui dépendent des Talents), les Connaissances (contrôlées par l'Ego) et les Connaissances universitaires (limitées par l'Éducation).

Si un tel processus de création autorise toutes les tentatives « d'optimisation », cela n'a en fait pas grand intérêt dans un jeu où les imperfections sont privilégiées. Il est en effet beaucoup plus ludique, dans *Kult*, d'interpréter un psychopathe qu'un monsieur Tout-le-monde.

Les mécaniques de l'angoisse

Les actions sont résolues à l'aide de jets de dés à vingt faces, dont la qualité du résultat est appréciée par un système de « marge » (différence entre le score à réaliser et celui effectivement obtenu).

Les cinq compétences de combat (Armes à feu, Armes lourdes, Corps à corps, Lancer et Escrime) sont employées dans le cadre de rounds de cinq secondes, décomposés en trois Phases d'action. Cette partie des règles a été remaniée pour l'édition française, mais manque néanmoins encore d'un peu de clarté.

Les dommages sont infligés sous la forme de « blessures » cumulatives. Ainsi, pour un personnage possédant 5 en Constitution, 3 Blessures superficielles équivalent à une Blessure légère. Pour un autre possédant 16 points dans cette caractéristique, il faut en revanche 5 Blessures superficielles pour faire une Blessure légère. Ce système élégant fonctionne très bien et gagne encore en réalisme grâce à une table de localisation des dommages simple et efficace.

Il est un peu dommage que la relative simplicité des combats soit gâchée par le fait que les blessures retirent également des points d'Endurance aux personnages (quand cette caractéristique tombe à zéro, on perd conscience). Les règles de *Kult* n'étant pas particulièrement « simulationnistes », était-il vraiment utile de recourir à un concept aussi lourd à gérer en cours de partie ?

Terreur ?

Que se passe-t-il quand un personnage de *Kult* voit sa petite sœur se faire découper en morceaux par un épouvantable démon armé d'un canif rouillé ?

Il lui faut d'abord effectuer un jet d'Ego, modifié en fonction des circonstances : créature concernée, lien avec la victime, environnement, etc. En cas d'échec, une table permet de déterminer sa réaction immédiate (ex. : il s'enfuit ou pousse des hurlements).

S'il possède un équilibre mental positif (parce qu'il a plus d'avantages que de faiblesses), il risque tout au plus d'être choqué et de voir ses jets de compétence affectés d'une pénalité pendant un temps limité.

Si son équilibre mental est négatif, en revanche, les choses se compliquent notablement. En effet, il peut alors voir ses faiblesses prendre le dessus et le faire plonger dans un état de démence plus ou moins avancé, pouvant aboutir à des transformations physiques (ex. : changement d'apparence, développement de griffes), voire à la matérialisation de ses pires terreurs.

L'équilibre mental peut évoluer en cours de partie, le meneur de jeu ayant, notamment, la possibilité d'attribuer de nouvelles faiblesses à un personnage, en fonction des événements qu'il vit et de sa carrière aventureuse.

Ce système n'a peut-être pas la sobriété de la Santé mentale de *L'appel de Cthulhu*, mais il est néanmoins parfaitement justifié dans un jeu qui privilégie l'interprétation des rôles aux dépens de la simulation pure.

Horribles aventures

Kult a l'ambition de permettre tous les types d'aventures terrifiantes. Le meneur de jeu n'est limité que par sa seule imagination, l'univers du jeu étant assez souple pour se plier à tous les délires. A côté de chapitres consacrés aux voyages dans le temps et aux sectes maléfiques, on trouve par exemple des règles permettant à un personnage d'interpréter un « enfant de la nuit » (version *Kult*ienne des vampires et autres lycanthropes). Même la mort peut se prêter à des scénarios !

Ce côté « auberge espagnole » n'a toutefois pas que des avantages. Il risque en effet de dérouter les meneurs de jeu inexpérimentés, les possibilités offertes étant quasi infinies. Il est particulièrement regrettable à ce propos que le chapitre consacré à la pratique du jeu soit si court (4 pages seulement). Les règles proclament que *Kult* est particulièrement adapté aux campagnes… sans vraiment préciser comment on peut organiser celles-ci. Même s'il ne s'agit pas d'un jeu pour débutants, quelques conseils auraient été les bienvenus.

L'avocat du diable

Kult est-il aussi « terrible » que certains ont bien voulu le faire croire ? Oui et non…

C'est vrai, ce jeu est assez immoral, dans le sens où il ne recule devant rien pour provoquer des émotions chez les joueurs qui doivent être régulièrement confrontés à des scènes franchement ignobles. Alors que dans *L'appel de Cthulhu*, les joueurs ressentent de l'effroi en prenant conscience que leurs personnages peuvent échapper à leur contrôle, *Kult*, lui, essaye de les choquer directement. Cette conception implique cependant un risque de surenchère gratuite qui peut, à plus ou moins long terme, entraîner une certaine lassitude. On s'habitue à tout, même au pire !

Mais, le principal problème du jeu tient sans doute plus au type d'individus que l'on peut incarner. En effet, interpréter sereinement un psychopathe drogué et affligé de diverses névroses plus ou moins avouables (ce qui est monnaie courante dans *Kult*) n'est pas à la portée de n'importe qui. Si pour certains cela aura un effet cathartique tout à fait bénéfique, il est à craindre que des esprits faibles se laissent aller à leurs plus bas instincts sous prétexte que les règles les y autorisent.

Il ne faut pourtant pas trop noircir le tableau, car ce serait oublier que *Kult* ne s'adresse pas à tout le monde. Ce n'est pas un jeu pour débutants, car il faut posséder une solide expérience pour être en mesure de concevoir et maîtriser des aventures dans un univers aussi complexe.

Personnellement, je n'ai vraiment que trois critiques à formuler :

— Un chapitre sur les relations sexuelles était-il vraiment justifié ? Il n'apporte pas grand-chose au jeu et semble n'avoir pour seul but que de glisser un peu de « porno soft » dans les règles.

— La section consacrée aux drogues est un petit peu trop complaisante. Il y a des choses avec lesquelles on doit être extrêmement prudent, or, dans la description des opiacés, il est indiqué que le risque de surdose est « tout particulièrement » important avec la morphine. Cela laisse supposer – *a contrario* – que l'héroïne est moins dangereuse. Il y a de quoi bondir !

— Quel dommage qu'il n'y ait pas la moindre trace d'humour dans les règles ! Tout est noir, noir, noir. Si jouer à *Kult* implique nécessairement une petite part de masochisme (il faut aimer souffrir !), le jeu présente tellement d'aspects morbides qu'on aurait apprécié un peu plus de « distanciation ».

A qui s'adresse ce jeu ?



Pour les vieux routards.



Si le background compte plus que les règles.



Si vous aimez les jeux d'ambiance.



Si vous savez prendre du recul avec votre personnage.

Le jugement final

Kult est un jeu « extrême », et il est difficile d'imaginer comment il serait possible d'aller plus loin dans le genre. Mais c'est surtout un jeu « adulte », qui s'adresse à des joueurs expérimentés et intelligents. Et s'il déplaira certainement à tous ceux qui apprécient les jeux « positifs », il y a fort à parier qu'il séduira les amateurs d'émotions fortes. Il pourra même intéresser les fans d'autres jeux (*Cyberpunk*, *L'appel de Cthulhu*) qui y trouveront une foule d'idées originales et fascinantes pour noircir un peu leurs campagnes. Ce n'est quand même pas une raison pour l'offrir à votre petit frère…

Jean Balczesak

FICHE TECHNIQUE

Kult, adaptation française, publiée par Ludis, d'un jeu suédois de Target Games.
Auteurs : Gunilla Johnson, Michael Petersen et Magnus Seter.
Présentation : 250 pages en bichromie, avec quelques planches en couleur et une couverture rigide.
Prix conseillé : 239 francs.

Jeu de rôle

PORTRAIT DE FAMILLE

Gurps en français



Petit à petit, l'oiseau fait son nid... Sous les couleurs du dynamique éditeur Siroz, *Gurps* v.f. s'entoure de ce qui fait sa force : des suppléments, beaucoup de suppléments, pour tout jouer... et partout !

Gurps ! Ça veut dire quoi au juste ?

GURPS, c'est en fait les initiales de *Generic Universal RolePlaying System*, soit en français : Système de Jeu de Rôle Générique et Universel. Le jeu naquit d'une constatation simple : les règles sont longues à apprendre, alors pourquoi ne pas créer un système avec lequel on pourrait tout jouer ? Là où *Gurps* devient génial, ou tout du moins révolutionnaire, c'est dans la conception de ces suppléments. Il ne s'agit pas d'aventures ni de campagnes, mais de mondes prêts à jouer, à la manière des Universom* ou des suppléments *Simulacres*. Généralement, chaque univers ne se voit consacrer qu'un seul supplément, mais en contrepartie celui-ci est réalisé avec le plus grand soin. Toujours écrit par un spécialiste du monde traité, il fourmille d'informations, de détails qui font vrai, de références, bref de tout ce qu'attend un meneur de jeu. Nombre de ces suppléments font autorité en la matière pour les rôlistes. Depuis une dizaine d'années que la recette fonctionne, plus d'une centaine de suppléments sont parus, couvrant des univers de jeu aussi différents que la Rome antique ou l'âge des cavernes, les films de science-fiction des années 50, Conan le Barbare ou le monde du Fleuve de Philip José Farmer !

Beaucoup de ces univers n'avaient aucune chance de servir de thème à un jeu de rôle à part entière, en raison d'un public potentiel trop restreint. Grâce à Gurps, ils sont maintenant accessibles aux joueurs en quête d'originalité.

Parallèlement, *Gurps* est aussi présent dans les secteurs « classiques » du jeu de rôle : l'horreur, le space opera, le cyberpunk et l'heroic fantasy. Généralement, ces grands thèmes disposent de plusieurs « suppléments au supplément », dont des recueils d'aventures.

Qu'est-ce que valent les règles ?

Comme *Gurps* est avant tout un système de jeu, jetons-y un coup d'œil !

Même si le livre des règles est bien épais (plus de 250 pages), le système est simple et facile à assimiler. Quand il est paru, il était novateur et révolutionnaire. Depuis, tout le monde s'en est plus ou moins inspiré, ce qui fait qu'il nous apparaît aujourd'hui assez classique ! Il utilise 3 dés à 6 faces et inclut les notions de réussite critique et d'échec total. Les personnages ne sont pas créés en jetant des dés, mais avec des points de génération avec lesquels on « achète » caractéristiques et compétences, mais aussi avantages (sixième sens, empathie animale...) et défauts (intolérance, phobie, cécité, obésité...). Le principe de base est que tout ce qui est au-dessus de la moyenne (même les avantages) coûte des points et que tout ce qui est en dessous (même les défauts) donne droit à une rallonge de points. Une ruse de la création d'un personnage de *Gurps* est de savoir choisir des défauts pour avoir le plus de points de génération possible, sans toutefois trop handicaper le personnage.

Il n'y a que 4 caractéristiques (Force, Dextérité, Intelligence et Santé), qui servent notamment à calculer les scores de base des compétences et de valeurs dérivées comme le Mouvement ou la Vitesse.

Les combats sont pensés pour être le plus « cinématographique » et épique possible. Ainsi, un personnage peut esquiver autant de fois qu'il le désire, ce qui lui permet de se battre contre plusieurs adversaires.

Un dernier mot pour dire qu'il ne faut pas négliger ce qui est écrit dans les petites colonnes de texte sous prétexte que c'est écrit petit. Au contraire ! Il y a plein de détails très importants dans ces marges et c'est également valable pour tous les suppléments...

Justement, venons-en à ces fameux suppléments. Siroz en a traduit sept à ce jour.

Un peu plus de règles : Gurps Magie

Le livre des règles suffit pour jouer dans tous les univers de la gamme. Néanmoins, pour ceux qui veulent aller plus loin, il existe quelques suppléments qui détaillent ou approfondissent des parties des règles. Tel est *Gurps Magie*, le plus important et le seul de ce type à être traduit en français.

Gurps Magie est rien de moins que la bible de ce jeu en matière de magie. Il contient tout ce qui est présenté dans le livre des règles, plus des règles spéciales pour créer des personnages magiciens, un nouveau

système pour lancer des sorts, un autre pour en « improviser », et plus de quatre cents sorts répartis en une vingtaine de « collèges ». De quoi satisfaire les plus exigeants ! Mais le plus important est que ce supplément permet, avec un peu de travail, de traduire en règles la magie d'une œuvre littéraire ou même de créer son propre système grâce à des principes de base comme le fluide, et à de nombreuses indications qui parsèment le texte.

Conan, Western et Japon : des mondes complets...

A l'image de ces trois-là, la majeure partie des suppléments *Gurps* sont des mondes très fouillés, écrits avec un souci évident du détail et de l'authenticité. Tous proposent un chapitre pour créer un personnage du monde concerné, un autre sur des conseils pour créer des aventures. Les autres chapitres sont consacrés aux différents aspects de l'univers décrit.

● **Gurps Conan** est l'exemple type de ce qu'une œuvre littéraire peut donner en passant en jeu de rôle grâce à *Gurps*. En 128 pages, on trouve à la fois l'esprit des romans et une synthèse des informations qu'ils contiennent. L'histoire, les dieux, le bestiaire, les différentes contrées, la magie et les personnages principaux sont décrits, avec en prime des conseils pour monter une campagne, et des règles de bataille rangée sans lesquelles une aventure de Conan ne serait pas vraiment complète.

● Changement de décor et de sujet avec **Gurps Western**. Il ne s'agit plus de fiction mais d'histoire, largement détournée par Hollywood. Même si le supplément aborde tout le XIXe siècle, c'est la grande époque du western – entre la fin de la guerre de Sécession (1865) et la fin du siècle – qui est destinée à être jouée. On y retrouve les ingrédients archétypaux du genre (diligences, convois, saloon, cow boy, pony express, chemin de fer, etc.) et les principaux événements récurrents décrits dans les films, mais cette fois remis dans le cadre historique et avec la précision chère à *Gurps*. Remarquez notamment la liste de l'équipement et les cartes montrant la localisation des tribus indiennes, la conquête progressive de l'ouest des États-Unis, les pistes et les voies de chemin de fer.

● Comme le précédent, **Gurps Japon** évoque une période historique. Cette fois, il s'agit du Japon des samouraïs et des shōguns. Une période de près de mille ans presque totalement ignorée de nous, hormis les images de films comme *Shōgun*, *Les sept samouraïs*, *Ran* ou *Kagemusha*. Ici, les us et coutumes des Japonais voisinent avec l'histoire de deux époques bien précises (le XVIe siècle et le XVIIIe - XIXe siècle) et un bestiaire fabuleux. On obtient un mélange intéressant entre Japon historique et légendaire, très propice à l'aventure et au dépaysement.

Horreur, Cyberpunk et Espace : les mécanos...

Plus fort encore que les mondes complets, voici les mécanos ! Ce sont des suppléments qui traitent non pas d'un monde, mais d'un genre entier comme l'horreur ou le cyberpunk. Ils sont conçus dans le seul but de permettre de créer des mondes ou d'adapter des romans ou des films. D'ailleurs, *Gurps* ne se prive pas de les utiliser et il n'est pas rare de trouver des références à ces suppléments dans d'autres traitant d'un monde faisant partie du genre concerné. Ils sont donc indispensables.

● Commençons par **Gurps Horreur**. Il présente un tour d'horizon du genre, avec un grand chapitre sur la façon de jouer l'horreur et les différentes tendances possibles d'une campagne. Suit un bestiaire très fourni, regroupant tout ce que l'horreur compte de représentants, du bigfoot au vampire en passant par les inévitables « créatures indicibles et blasphématoires ». Non moins incontournables sont les évocations de l'Angleterre victorienne et des Années folles. *Horreur* propose aussi une création de personnage par profession, façon *Cthulhu*, et la description de la Cabale, une société secrète maléfique, destinée à fournir un grand ennemi aux PJ et à lier entre eux des scénarios sans rapport apparent.

● Avec **Gurps Cyberpunk**, on entre de plain pied dans la technologie. Prothèses, armes, drogues, consoles cyber, réseaux, glaces de toutes les couleurs : toutes les composantes du genre sont présentes et occupent les trois quarts du supplément. Le reste contient les éléments pour créer le monde et gérer une campagne. Bien que concentrés, ces éléments forment une bonne synthèse du genre et permettent à un meneur de jeu moyennement bosseur de créer son petit enfer cyber personnel.

● Passons au petit dernier, mais non le moindre : **Gurps Espace**. C'est une des grosses pointures de la gamme, car il ouvre la porte à une dizaine de suppléments, hélas tous en anglais pour l'instant. Il est également remarquable par le soin qui a été apporté à sa réalisation. La maquette est radicalement différente des précédents, beaucoup plus belle et avec de nombreux dessins originaux. Et la version française est encore mieux présentée et encore plus claire que l'américaine, c'est tout dire ! Si les prochains suppléments sont du même tonneau, j'applaudis des deux mains...

Une fois de plus, le fond bénéficie de la qualité *Gurps*. Tout est clair, synthétique, avec plein de références à des œuvres. L'ensemble est divisé en onze chapitres, allant du choix technologique aux civilisations planétaires, en passant par les personnages, les gadgets, les armes et le combat spatial. Deux chapitres semblent plus ardus que les autres : les règles de création de vaisseau spatial et de planète. Ils contiennent en effet pas mal de tables et de chiffres. Cela a l'air compliqué au premier abord, mais un minimum de pratique suffit pour se familiariser avec.

Des trois suppléments mécanos, *Espace* est celui qui ouvre le plus grand « espace » de jeu, mais aussi celui qui demande le plus de travail au meneur de jeu. Dans *Horreur*, il suffit de choisir monstre et époque. Dans *Cyberpunk*, le monde est à définir à partir d'options. Là, il faut choisir le niveau de technologie, fabriquer les vaisseaux, créer les planètes et penser aux races et aux civilisations qui les peuplent. C'est un travail préparatoire plus important, mais grandement facilité.

Un conseil, pour vos premières civilisations planétaires, servez-vous des autres suppléments disponibles. Que diriez-vous d'une mégapole cyberpunk comme capitale de l'Empire et d'une civilisation style western avec des lasers et des animaux étranges comme principale colonie...

Pierre Lejoyeux

** Sous ce titre, Siroz a publié il y a longtemps des univers complets : « Silrine », « Koros » et... « Berlin XVIII » (dans sa première version) !*

La gamme Gurps v.f.

● **Règles :**
Livre des règles ; Écran de jeu ; ***Gurps Magie.***

● **Mondes complets :**
Gurps Conan ; Gurps Western ; Gurps Japon.

● **Univers mécanos :**
Gurps Horreur ; Gurps Cyberpunk ; Gurps Espace.

Plasma et Roleplayer

Plasma est la revue des jeux Siroz, *Roleplayer* est la revue américaine de *Gurps*. Depuis son numéro 11, Plasma inclut un cahier de 16 pages spécial *Gurps*, intitulé RPG, proposant des traductions d'articles de *Roleplayer* et des créations françaises, notamment des scénarios. On y trouve de tout, des points de règles à des synopsis de campagne. Un complément indispensable...

Les prochaines prévisions en français

● **Vampire, la Mascarade** (juin 1995). Ça va frapper fort pour les vacances ! Le prochain supplément n'est autre que la version *Gurps* de *Vampire*, le célèbre jeu de White Wolf. Les joueurs vont désormais avoir le choix entre la version *Gurps*/Siroz et la version White Wolf/Hexagonal d'un même jeu...

● **Bestiaire fantastique** (juillet 1995). Tout plein de bestioles pour peupler vos aventures d'heroic fantasy. Une sorte de *Bestiaire monstrueux* à la *Gurps* en somme !

● **Peuples imaginaires**, la traduction de *Fantasy Folk* (octobre 1995). Il ne s'agit pas moins que de 24 peuples de médiéval-fantastique présentés dans le détail, avec en plus les règles pour en créer d'autres. On y trouve bien sûr des Nains, Elfes, Orcs, Kobolds et Hobbits, mais aussi des Ellyllons, Faunes, Gargouilles et autres Grands Aigles...

Les scénarios

Pour ceux qui cherchent de quoi alimenter leurs parties, voici la liste des scénarios parus en français. Tous sont tirés, soit de l'écran de jeu, soit de magazines. En effet, les suppléments univers, du moins pour l'instant, n'en contiennent pas.

DANS L'ÉCRAN DE JEU

— ***Des loups dans le désert*** **(Gurps Conan) ;**
— ***Étudiants Gnangnans ? Démoniaque Gniark Gniark !*** **(Gurps Horreur).**

DANS PLASMA

— **n° 12 :** ***Cyberchild*** **(Gurps Cyberpunk) ;**
— **n° 14 :** ***Un petit boulot honnête*** **(Gurps Conan) ;**
— **n° 15 :** ***Hodomachi*** **(Gurps Japon) ;**
— **n° 15 :** ***Un tabouret dans ta face*** **(Gurps Western).**

DANS CASUS BELLI

— **n° 71 :** ***Orrad du pays des Ours*** **(Gurps Conan) ;**
— **n° 77 :** ***La flèche et l'épée*** **(Gurps Conan) ;**
— **n° 86 :** ***L'honneur du clan Ookaï*** **(Gurps Japon).**



L'école du jeu de rôle

Maîtrisez le temps

Un bon scénario, la connaissance des règles, et des talents de conteur se suffisent pas à faire de bonnes parties. Il faut aussi leur donner du rythme... Et pour cela, il est nécessaire de savoir jongler avec le temps comme un metteur en scène de film...

Le temps comme ressort dramatique

Pour des débutants, le temps est sans doute la notion la plus déconcertante dans une partie de jeu de rôle. En effet, il ne s'écoule pas de la même façon pour les joueurs et les personnages. Une scène d'action de quelques dizaines de secondes, tel un combat, peut demander une heure pour être jouée en détail. Le meneur de jeu peut aussi faire « jouer » plusieurs journées de la vie des personnages en quelques secondes à peine de temps réel; par exemple : « Le voyage entre les deux cités vous prend trois jours, vous êtes à présent devant les portes de la ville. »

De fait, les parties de jeu de rôle adoptent la même construction temporelle que les romans ou les films : le temps y est au service de l'action et du suspense. Il accélère ou ralentit en fonction des circonstances. Ainsi une journée sans faits notables sera racontée en quelques mots ou images. A l'inverse, la description d'une créature, d'un paysage ou des dilemmes d'un héros peut prendre des dizaines de pages ou de minutes, alors que pour le personnage tout se passe en une fraction de seconde. Comme dans un roman ou un film, le temps est utilisé comme ressort dramatique, il devient subjectif et s'adapte aux situations du scénario et aux désirs du meneur de jeu...

Le temps qui passe

Dans une partie de jeu de rôle, on parle, on parle, et finalement on ne voit pas le temps passer! Ni le vrai temps (celui des joueurs), ni celui des personnages. C'est là un défaut très fréquent chez les MJ débutants. Ils pensent bien à l'interprétation des PNJ, aux descriptions des monstres, mais en revanche ils se laissent facilement emporter par l'action. Ce faisant, ils perdent la notion de l'écoulement du temps pour les personnages. La partie cesse alors d'être une histoire pour devenir une discussion qui s'emballe et s'égare.

Efforcez-vous de ne pas vous laissez submerger par des joueurs trop volubiles ou trop inventifs, qui veulent faire faire des tonnes de choses à leurs personnages. Exemple :

Le joueur volubile : « Je désamorce la bombe en dégainant mon flingue, et puis je cours jusqu'au balcon, je saute dans la rue et je tire sur la voiture qui s'enfuit et... »

Le meneur de jeu : « Stop! On revient en arrière! Pendant que tu essayes de désamorcer la bombe, que font les autres personnages ? »

Essayez toujours de visualiser les personnages en action, d'évaluer, même grossièrement, la durée des actions en cours. Vont-elles prendre quelques secondes, quelques minutes, ou des heures, voire des jours ? Demandez aux autres personnages ce qu'ils comptent faire et comparez leurs initiatives aux événements du scénario qui doivent se dérouler pendant ce temps...

Par exemple, si une bombe doit exploser à midi, ne laissez pas un PJ vaquer à ses occupations jusqu'au soir avant de lui apprendre qu'il est mort depuis des heures! Dit comme cela, cela a l'air ridicule, mais ce genre de gag arrive très souvent...

Faire une chronologie

Justement, pour ne pas oublier un événement important, ayez toujours une chronologie de l'aventure. C'est un aide-mémoire indispensable. Prenez l'habitude d'en faire une à partir du scénario, cela vous permet de mieux entrer dans l'aventure. Pour chaque événement, notez le moment auquel il a lieu, sa durée et les conséquences possibles de l'intervention des PJ. Par exemple :

- **Jour J-3** : Investiture de l'archi-archonte de la cité.
- **Jour J-1** : Dans un rêve prémonitoire, Anheta, la fille de l'archi-archonte, voit mourir son père...
- **Jour J** : Début de l'aventure, il est 10 heures du matin, il fait beau. Anheta engage les personnages pour découvrir qui en veut à la vie de son père.
- **Jour J+1** : Assassinat d'un serviteur du palais.
Moment : le repas de midi.
Durée : quelques minutes.
Conséquence : la victime a à la main un médaillon arraché à son meurtrier.
- **Jour J+2** : Rencontre des conjurés dans la taverne de la Chope rouge.
Moment : au coucher du soleil.
Durée : une heure.
Conséquence : combat inévitable si les PJ ne présentent pas le médaillon comme laissez-passer.

Etc.

Avec une chronologie, vous pourrez savoir en un coup d'œil si les personnages vont pouvoir assister aux événements prévus, s'ils vont arriver au début ou à la fin, et ce qu'il risque de se passer. Donc la façon dont vous devez amener la scène. Notez également à quelle heure et quel jour débute l'aventure, ou déterminez-le si cela n'est pas précisé dans le scénario. Est-ce le matin ou le soir ? Est-on en été ou en hiver ? Ces petits détails ont beaucoup d'importance pour l'ambiance du début de partie, car ils influencent les premiers faits et gestes des PJ. Et des actions qui ne posent aucun problème de jour peuvent devenir dangereuses ou quasiment impossibles la nuit, comme par exemple entrer dans une cité fortifiée ou acheter de l'équipement...

Le temps de faire les choses

Maintenant que l'on a vu ce qu'il convenait de faire, voyons comment le réaliser pratiquement. Une partie de jeu de rôle est une suite d'actions entrecoupées de descriptions et de mises au point techniques (concernant les règles). Seule la durée des actions a besoin d'être prise en compte, le reste étant globalement considéré comme des apartés ou des « arrêts de jeu ».

Il y a deux genres d'actions : celles qui donnent lieu à des jets de dés et les autres. Commençons par le second genre car c'est le cas le plus simple à traiter.

Sans les dés!

- **Temps réel**. Les actions de pur jeu de rôle se déroulent en général en temps réel, comme les discussions entre personnages ou avec des PNJ. Dans ce cas, il suffit de regarder sa montre pour savoir combien de temps cela a duré! Par exemple, si vous dites aux joueurs qu'une certaine caravane qui les intéresse est sur le point d'arriver et qu'ils discutent néanmoins pendant deux heures sur la façon dont leurs personnages vont s'y prendre pour l'attaquer, vous pouvez très bien considérer que les personnages aussi ont palabré durant deux heures et que par conséquent la caravane est déjà passée depuis longtemps...
- **Scène de longue durée**. Dans cette catégorie, on place des actions comme « mon personnage se promène en ville toute la matinée » ou « je reste sur le port pour voir arriver les bateaux ». Dans ce cas, le joueur indique lui-même la durée de son action ou accepte implicitement que son personnage reste à un endroit précis jusqu'à ce qu'il s'y passe quelque chose ou que l'on vienne le chercher. Le MJ n'a qu'à se rappeler des intentions du joueur, ou le noter s'il a peur d'oublier.
- **Scènes à durée fixée par le MJ ou la logique**. Par exemple, cuire un œuf coque, même avec un souffle de dragon, met grosso modo 3 minutes.







Autre exemple : le MJ considère que fouiller un tas de caisses à la recherche d'un objet ne pose aucune difficulté (donc pas de jet de dés) et indique au joueur que cela va lui prendre 10 minutes.

Quand les dés s'en mêlent...

Passons maintenant aux actions à jet de dés. C'est un peu plus compliqué, car en un jet de dés on peut aussi bien découvrir un détail, lire un livre ou construire un bateau...

- Dans ce cas, le meneur de jeu estime le temps que prend l'action entreprise par le personnage et n'autorise le joueur à lancer les dés qu'une fois ce temps écoulé... et si bien sûr le PJ n'a rien fait d'autre entre temps !

Exemple : John Crepacci, un distingué archéologue, veut déchiffrer une inscription sur une antique pierre tombale. Ann Winworth, son assistante, entreprend quant à elle de reconstituer des poteries brisées. Le meneur de jeu décide qu'il faut six heures à John et deux heures par poterie à Ann. Ann fait donc un premier jet (deux heures), puis un second (quatre heures), puis un troisième (six heures) en même temps que celui de John.

Si le jet de dé est raté, le temps a été dépensé en vain. Un autre jet peut être tenté, mais seulement après une nouvelle période complète (six heures pour John, deux pour Ann).

- Un autre système est utilisable. Il consiste à décider que pour une action (par exemple déchiffrer l'inscription de la stèle), il faut réussir un certain nombre de jets (disons 6 dans ce cas) en indiquant au joueur le temps nécessaire à chaque jet (disons ici une heure). Ce système permet d'estimer facilement le temps passé (en multipliant la période entre deux jets par le nombre de jets), et il implique davantage le joueur dans la réussite de l'action. Chaque réussite le rapproche du but, chaque échec le fait stagner. Cela favorise le suspense, surtout si le temps est compté. Le seul désavantage de cette façon de procéder est d'augmenter sensiblement le nombre de jets dans une partie...

Dans le cas de jets à résultats spéciaux (réussite particulière, critique, échec...), on peut considérer qu'un jet très réussi indique que l'action a été réalisée en moins de temps que prévu, et qu'un échec total, soit donne un résultat complètement erroné, soit rend impossible tout nouvel essai.

Actions à plusieurs

Dans le cas où plusieurs personnages mettent leurs compétences en commun pour réaliser une action (ou se répartissent le travail), elle va forcément prendre moins de temps. Avec le premier système, divisez le temps nécessaire par le nombre de personnes compétentes (c'est-à-dire qui pourraient réaliser seules l'action) et faites tirer un seul jet à l'une d'elles. Par exemple, si John et Ann s'entraidaient pour déchiffrer l'inscription, John ou Ann pourrait faire un jet après trois ou quatre heures seulement au lieu de six.

Avec le second système, les choses sont plus simples. Il suffit de réussir un certain nombre de jets, qu'importe qui les réussit. L'action est considérée réalisée quand le nombre de réussites est atteint.

En cas d'échec total, dans un cas comme dans l'autre, le personnage responsable (et lui seul) est interdit de jet, ce qui modifie le nombre de personnes impliquées.

Compte à rebours

Ces deux systèmes trouvent toute leur utilité quand le temps est compté aux personnages, par exemple quand leur bateau est en train de couler, que Cthulhu gratte à la porte ou plus généralement quand ils sont engagés en combat. Dans ce cas, il faut un décompte rigoureux du temps pour rendre toute la tension ressentie par les personnages au niveau des joueurs. Exemple : « Le gros monstre invincible va défoncer la porte dans cinq minutes, que faites-vous durant ce temps... »

Une autre façon de procéder est de permettre aux personnages d'aller plus vite, c'est-à-dire de réduire le temps nécessaire à un jet, en échange d'un malus. Par exemple : un quart de temps en moins pour des chances de réussite divisées par deux.

Dans le cas des combats, le temps est divisé en tours ou rounds. Un personnage qui agit pendant que ses camarades se battent ne pourra faire un jet que lorsqu'un nombre de tours correspondant au temps nécessaire pour l'action sera écoulé, ce qui peut prendre tout un combat...

Les 7 commandements du meneur de jeu

- Le temps est au service de l'action et du suspense.
- Préparez une chronologie, afin de ne jamais perdre de vue les événements du scénario.
- Ne prenez en compte qu'une seule action à la fois par personnage et ne consacrez pas plus d'un quart d'heure au même personnage.
- Chaque action prend du temps ; évaluez donc toujours la durée d'une action.
- Quand les joueurs font parler leurs personnages, le temps s'écoule.
- Quand un personnage veut aller vite, c'est plus difficile.
- A plusieurs, c'est plus rapide... si on peut s'entraider !

Le temps en parallèle

Quand les personnages décident de se séparer, une gestion du temps rigoureuse devient à la fois nécessaire et compliquée. Chacun va agir de son côté en même temps, mais pas au même rythme, et les actions peuvent influer les unes sur les autres. Untel décide d'interroger des passants dans le quartier du port, tel autre cherche à dénicher un bateau pour quitter la ville et un troisième surveille discrètement la guilde des marchands...

Avant de prendre les joueurs les uns après les autres, accordez-vous quelques minutes de réflexion. Demandez-vous ce que les différentes actions des PJ vont impliquer par rapport au scénario, comment elles peuvent se raccrocher aux autres et surtout combien de temps elles vont durer.

Dans ce genre d'exercice, le plus important est de bien suivre l'évolution parallèle des actions, et de toujours savoir où en sont les personnages les uns par rapport aux autres. Encore une fois, ne vous laissez pas emporter par votre ardeur, évitez qu'un personnage ne prenne trop d'avance sur les autres, ayez toujours en tête les interactions possibles avec les autres PJ ainsi que les événements prévus par le scénario. Et surtout, n'oubliez pas que les autres joueurs attendent leur tour...

Si vous avez peur de vous planter, gérer cela avec un petit tableau comme indiqué ci-dessous.

Personnage n° 1... □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Personnage n° 2... □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Personnage n° 3... □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Personnage n° 4... □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Personnage n° 5... □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Personnage n° 6... □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Chaque case représente une unité de temps (tour de combat, minute, heure ou jour, à décider en fonction des circonstances). Prenez la même échelle de temps pour tous et cochez la ou les cases correspondant à la durée de l'action chaque fois qu'un personnage agit.

Commencez par les personnages dont les actions s'inscrivent dans une longue durée (comme la surveillance de la guilde) ou qui n'entraînent que peu ou pas de rencontres avec des PNJ (donc des discussions), afin de déblayer le terrain.

Pour les autres, essayez de répartir équitablement votre temps entre eux (pas plus d'un quart d'heure à la fois, sinon l'attente devient vraiment trop longue). Les autres joueurs peuvent rester à la table de jeu, à condition qu'ils se tai- ▷

Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...)

Paladin : Type de personnage du jeu AD&D, l'équivalent d'un preux chevalier.

PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).



sent et qu'ils ne tiennent pas compte de ce qu'ils ont entendu quand ce sera à leur tour de jouer. Je préfère pour ma part isoler le ou les PJ actifs pour que rien ne transpire. Cela entretient le mystère et le suspense, et le jeu de rôle proprement dit ne peut qu'y gagner en intérêt...

Jouer avec le temps

A présent que l'on a vu comment gérer le temps, essayons de nous en servir pour améliorer les parties ! En effet, ce n'est pas seulement la qualité du scénario qui fait une bonne partie de jeu de rôle, c'est aussi son rythme. Les temps morts nuisent à l'ambiance, l'attention des joueurs se relâche. Pour éviter cela, il suffit d'apprendre à penser sa partie comme un roman ou un film. Le temps que vous accordez à tel ou tel passage est alors directement fonction de son importance dramatique dans la partie.

Un voyage sans intérêt pour l'histoire peut être expédié en quelques mots, même s'il dure des jours, comme si c'était un fondu enchaîné entre deux scènes. A l'inverse, vous pouvez intentionnellement ralentir le temps pour détailler un événement comme s'il était vu au ralenti, afin de mieux faire sentir aux joueurs que leurs personnages ne peuvent rien faire pour l'éviter, par exemple l'exécution d'un des leurs...

Vous pouvez également décider que toute la partie va se dérouler en temps réel, genre « vous avez jusqu'à l'aube pour trouvez la solution de l'énigme, après il sera trop tard, tout sera détruit... ». Cela convient parfaitement à des huis clos ou des histoires basées uniquement sur des relations entre personnages. Dans ce cas, l'ambiance est garantie car les joueurs se trouvent directement impliqués par l'aiguille qui tourne...

Le temps qu'il fait

Pour finir sur un jeu de mots, parlons un peu de la météo. Dans vos descriptions, ne négligez pas ces petits détails qui font vrai. Un petit vent glacé, une pluie fine, un soleil de plomb, des nuages bas, autant de précisions qui peuvent aider à créer ou renforcer une ambiance... Cela peut servir à faire sentir le temps qui passe, comme les pluies torrentielles de fin d'après-midi sous les tropiques ou le brouillard du petit matin qui ne se dissipe que vers 10 heures...

Durées approximatives des actions les plus courantes dans une partie

Préparer le feu : 10 minutes

Consumation d'une torche : 1 heure

Ramasser du bois pour la nuit : 1 heure

Enfoncer une porte : 30 secondes

Crocheter une serrure : 5 minutes

Chasser, pêcher, poser des collets : 1 heure minimum

Exploration d'une pièce : 15 minutes

Recherche d'un passage secret : 10 minutes par mètre de mur

Exploration d'un château en ruine : 1 heure

Exploration minutieuse : 3 fois plus de temps

Marche rapide : 5-6 km/heure

Marche normale : 3 km/heure

Acheter sans marchander : 5 minutes

Acheter en marchandant : 15-20 minutes

Libérer quelqu'un de ses liens (sans couteau) : 5 minutes

Pierre Lejoyeux
illustration : Didier Guiserix

Vous n'êtes pas tout seuls !

• Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.

• Dans chaque numéro de Casus Belli, l'encart scénario propose une aventure plus spécifiquement destinée aux meneurs de jeu et joueurs débutants. C'est un vrai scénario, mais volontairement dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum de « pièges », pour faciliter le travail du MJ. Repérable à son label Destination Aventure.

Sujets abordés dans les précédents numéros

OPERATION BLAST

1995 :

L'OPÉRATION BLAST SUBMERGE LE MONDE. ALLIANCES SUICIDAIRES, CRISE ÉCONOMIQUE, COMBATS DÉVASTATEURS, IL NE TIENT QU'À VOUS DE REMPORTER LA 3ème GUERRE MONDIALE...



OPÉRATION BLAST
est le jeu français de stratégie
économique et militaire diffusé par Blue Brain.
Cartes au format 63 x 88 mm, en langue française.
Starter sets : 60 cartes - Booster packs : 15 cartes.

QUANTITÉS LIMITÉES

BLUE BRAIN - 155, rue du Faubourg Saint Denis - 75010 PARIS - Tél (1) 42.09.18.08 - Fax (1) 42.09.16.19 - Télex : 212 131 F

GAMES WORKSHOP®

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Du Lundi au Vendredi de 9h à 19h

50, rue Benoit Malon
94250 GENTILLY
Tél. *16 (1)* 49 08 52 21

Commandes postées dès réception
Paiement par Carte Bleue possible
Tarifs sur demande

NOUVEAU !

WARHAMMER ARCANES

Ce nouveau supplément de magie pour Warhammer vous permettra d'avoir de nombreux sorts et objets magiques supplémentaires pour vos armées.
Le livre de règles présente un résumé de toutes les cartes magiques (sorts et objets) parus à ce jour pour le Jeu des Batailles Fantastiques.
EDITION FRANÇAISE

CODEX ULTRAMARINES

Le plus traditionnel des chapitres de Space Marines dans Warhammer 40,000
EDITION FRANÇAISE : Sortie mi-Mai

NOUVEAUTES CITADEL

(disponibles début Avril)

Hthark le Défonceur	Blood Bowl
Zharr-Naggrund Zigguraths	Blood Bowl
Lieutenant Cadien	Warhammer 40,000
Lieutenant d'Attila	Warhammer 40,000
Heinrich Kemmler, le Lichemeister	Warhammer
Konkassors Orks	Epic
Paladins Impériaux	Epic

(disponibles mi-Avril)

Roulemort des Nains	Blood Bowl
Troupes d'Assaut Cadiennes	Warhammer 40,000
Aekold le Miraculeux	Warhammer
Bêtes de Slaanesh	Warhammer
Razorbacks Impériaux	Epic
Hydres Impériales	Epic
Titan Imperator	Epic
Méga-Gargant	Epic

(disponibles début Mai)

Bête de Nurgle	Warhammer
Lance-feu skaven	Warhammer
Whirlwinds	Epic
Boîte Guerriers Aspects	Peintures

(disponibles mi-Mai)

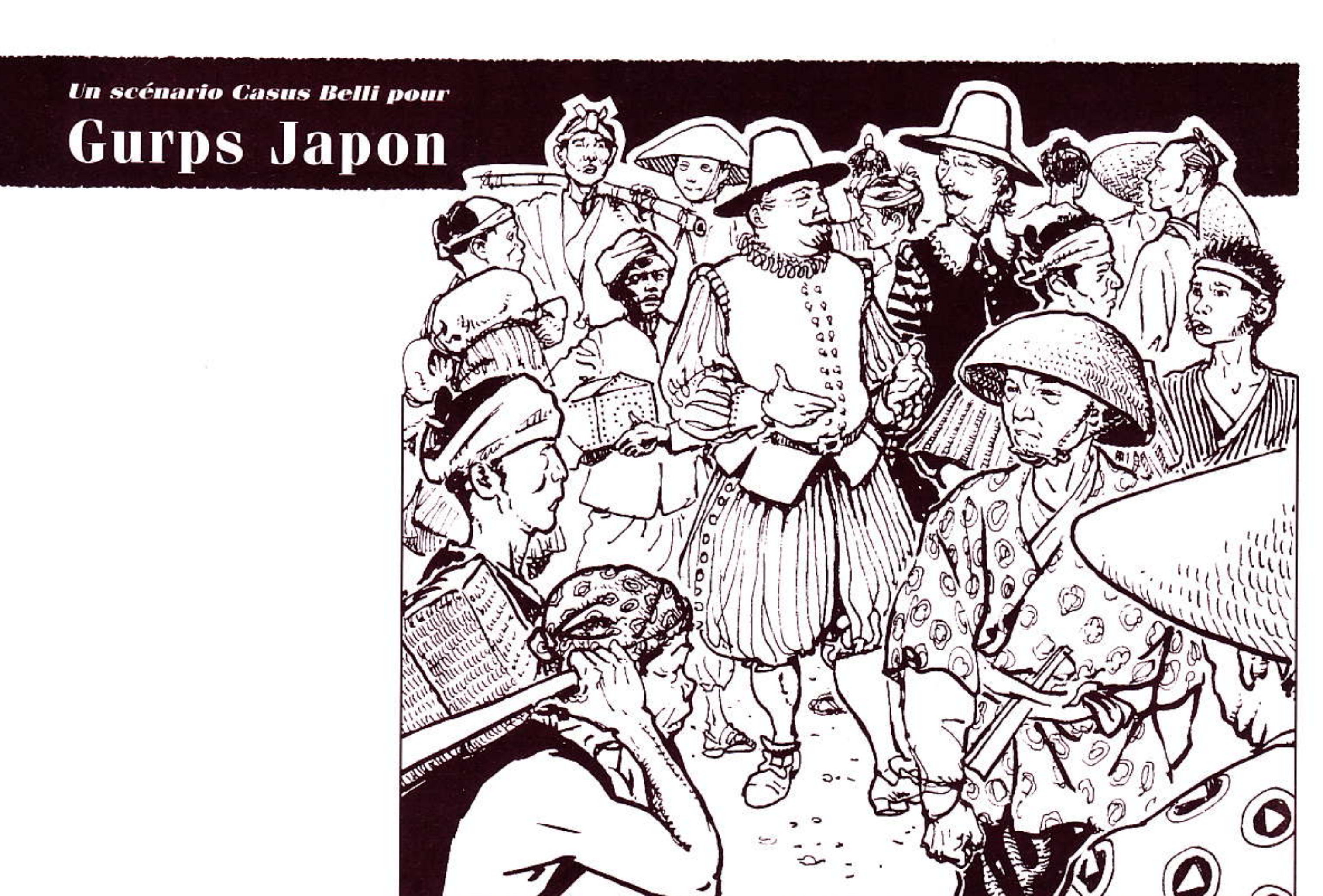
Gardes de Valhalla	Warhammer 40,000
Archiviste Space Marine	Warhammer 40,000
Boîte Nains	Peintures




CASUS Belli
86
Cet
encart détachable
correspond aux pages 43 à 74.
et
le scénario
Grand Ecran
Trahison
héroïque
pour Star Wars
L'honneur du clan
Ookaï
pour Gurps Japon
p. 44
L'homme qui voulut être
roi
pour Mega
p. 56
DESTINATION
AVENTURE
Pensées profondes
pour Les légendes
des Contrées oubliées
p. 48
La toile du destin
pour L'appel de Cthulhu
p. 51

Un scénario Casus Belli pour

Gurps Japon



L'honneur du clan Ookaï

Ce scénario requiert des **joueurs et un MJ relativement expérimentés**. Quant aux personnages, peu importe !

Introduction

Nous sommes dans la province d'Ookaï, fief du clan du même nom, sous le règne d'un des shōguns Tokugawa. La date exacte a peu d'importance ; disons quelque part entre le XVIIe et le XIXe siècle (le Japon n'a quasiment pas bougé de 1650 à 1850).

Les PJ sont tous des samouraïs au service du vieux seigneur Naruki, qui vient de leur confier une mission importante. Ils sont chargés d'escorter son fils Haruki et Kii, la concubine de ce dernier, jusqu'à l'un des manoirs que le clan possède dans les montagnes, et de veiller à sa sécurité pendant son séjour là-bas. Le seigneur a l'air un peu plus anxieux qu'à l'ordinaire…

Ils partent un matin à l'aube. Le cortège comporte plusieurs palanquins, une trentaine de porteurs, au moins autant de serviteurs, et une dizaine de soldats qui sont sous les ordres des PJ. Le voyage est agréable, Haruki est un jeune homme sympathique qui respecte leurs compétences d'hommes de guerre, Kii est charmante et enceinte jusqu'aux yeux…

Tout va bien jusqu'au soir. Le groupe avait prévu de dormir à l'auberge, dans un petit village. Mais un haut fonctionnaire samouraï, venant de la cour d'Edo, a déjà réquisitionné la totalité du bâtiment. Voilà une bonne occasion pour faire rencontrer cet important personnage aux PJ. C'est un petit homme myope, empaqueté dans un kimono à la dernière mode (passablement grotesque aux yeux des PJ, qui ne sont que des provinciaux). Il se montre arrogant et désagréable, refusant catégoriquement de céder ne serait-ce qu'un tatami à leur maître… Bref, voilà notre petite troupe obligée de camper dehors. Justement, à deux pas du village se trouve un petit bosquet qui semble fait pour ça…

L'embuscade

Comme de juste, au milieu de la nuit, leur camp est cerné par un groupe d'hommes en armes. Gérez la situation en fonction des actions des PJ. S'ils sont très vigilants, ils se rendront compte très tôt de ce qui se passe. S'ils laissent faire les soldats, ils seront pris par surprise.

Avertissement

Tel qu'il a été rédigé, ce scénario fonctionnera mieux avec un groupe de samouraïs. Si certains de vos joueurs rechignent à jouer un guerrier, rappelez-leur que les samouraïs sont une classe sociale, pas une profession. On trouve parmi eux des administrateurs, des collecteurs d'impôts, des juges… bref, de quoi faire le bonheur de n'importe quel joueur (et joueuse : il y avait des femmes samouraïs. Dans le contexte du Japon féodal, c'est même la carrière la plus intéressante qui s'offre à elles). Un groupe 100 % samouraï offre l'intérêt annexe de leur permettre de prendre n'importe quel type de compétences… assorties d'un minimum d'entraînement martial. Mais si l'un des joueurs insiste pour jouer autre chose, laissez-le faire. L'essentiel est qu'il soit lié d'une manière ou d'une autre au clan Ookaï (parent éloigné, ami, serviteur, etc.). Cela risque de vous obliger à réaliser quelques adaptations mineures, mais rien d'insurmontable. Les ninjas sont les seuls personnages qui soient complètement inutilisables, comme toujours ou presque.

En parlant de surprise… leurs agresseurs ne sont pas des brigands, mais une unité de samouraïs portant les couleurs du clan Tokugawa, qui les somment de se rendre. Haruki demande un instant de réflexion, échange quelques mots avec Kii, puis la confie aux PJ : « Sauvez-la ! Disparaissez ! » Il ne leur reste plus qu'à obéir et fuir…
Seuls, ils auraient déjà du mal. Ils sont en face de soldats professionnels très bien entraînés et qui ont bien organisé leur souricière. En compagnie de Kii, qui porte un kimono clair et se déplace lentement, ce sera un cauchemar (dosez les jets de DX, de Furtivité, etc., de manière à leur faire très peur, sans pour autant massacrer tout le groupe). Les PJ réussiront quand même à s'éloigner et à se dissimuler (il y a des kilomètres de rizières juste à côté). Derrière eux, ils entendent des bruits de bataille…

La fuite

Et maintenant, aux PJ de jouer. Où vont-ils aller ?

- Ils peuvent rester sur place. Leur fuite n'est pas passée inaperçue, et les Tokugawa vont fouiller les environs. C'est une option dangereuse, à moins de se déguiser en paysans… Or, ces derniers ne coopèrent absolument pas. Ils n'appréciaient pas particulièrement le seigneur Ookaï, ne veulent surtout pas se mêler de politique et, si l'occasion s'en présente, vendront volontiers les fugitifs aux Tokugawa. Il faudra les terroriser, ou voler des vêtements.

- Ils peuvent tenter de rentrer au château Ookaï, sous un déguisement ou un autre. L'endroit grouille de soldats Tokugawa. La garnison a été désarmée et mise aux arrêts. Personne n'a revu le seigneur, ni son fils. Ce n'est vraiment pas le moment de tenter quoi que ce soit.

- Ils peuvent chercher à quitter le fief. Kii a de la famille à Ise, la ville voisine. Ils peuvent aussi rester dans la plaine, ou se diriger vers les montagnes (il y a un col, à trois jours de marche, qui donne sur la grande route du Tokkaïdo). Ise offre un anonymat relatif, mais la maison de l'oncle de Kii est surveillée en permanence par deux ou trois individus discrets (mais pas suffisamment : laissez les PJ comprendre qu'ils risquent de se jeter dans une souricière). La plaine offre un paysage infini de rizières et de paysans sournois. Quant à la montagne, Kii n'est pas sûre de survivre au trajet.

Kii

Elle est toute jeune, absolument terrorisée et enceinte de huit mois. Jusqu'ici, sa définition de l'exercice physique était une promenade d'une demi-heure dans les jardins du château Ookaï. Elle fait de son mieux pour coopérer avec les PJ et les gêner le moins possible, mais elle n'est pas à la hauteur. Jouez-la comme ce qu'elle est : un boulet. Un boulet adorable, mais un boulet quand même.
Bien entendu, dans la grande tradition du genre, elle accouchera dans quelques jours. A vous de décider si vous faites apparaître une ferme ou un ermitage dans lesquels ils pourront recevoir de l'aide, ou si vous préférez que cela se passe sur le bord de la route, avec les PJ dans le rôle des



sages-femmes. Même si Kii survit (à vous d'en décider), elle ne sera pas transportable avant quelques jours. Et un nouveau problème vient de faire son apparition, sous la forme d'un robuste petit garçon, qu'elle baptise Naruki (« comme son grand-père »).
En ce qui concerne la crise actuelle, elle est aussi désorientée que les personnages. Elle sait que depuis quelques semaines, Haruki et son père étaient soucieux. Ils parlaient souvent de Deshima et d'un barbare du nom d'Also… Alo… bref, un nom barbare imprononçable. Cet homme leur envoyait parfois des messages. Elle imagine que cela a un rapport avec la catastrophe de ces derniers jours.

Des nouvelles !

Profitez du premier séjour que feront les PJ dans une auberge ou dans une ferme pour leur glisser les informations suivantes, sous forme de proclamation lue par un officier de l'armée du shōgun, par exemple.
Le clan Ookaï a été jugé coupable de haute trahison et d'espionnage au profit des barbares de l'extérieur. Par conséquent, il est rayé de la carte. Le seigneur et son fils ont reçu l'autorisation de se faire seppuku, ainsi que tous leurs parents de sexe masculin. Les femmes ont ordre d'entrer dans un monastère bouddhiste. Les propriétés, terres et autres biens du clan reviennent au clan Kamaï. Les samouraïs, quant à eux, ont le choix entre se rallier aux Kamaï ou devenir rōnins. Mentionnez en passant que les Kamaï sont les voisins (et les ennemis jurés) des Ookaï. Si vous voulez achever de terroriser le groupe, la proclamation parle d'une « bande de samouraïs renégats » et donne leur description…
Ces événements posent un problème nouveau et intéressant. Le jeune Naruki devient *de facto* l'héritier du clan et le seigneur des PJ. Certes, pour l'instant, il n'est vieux que de quelques jours, mais il est désormais de leur devoir de s'assurer qu'il grandira pour rentrer en possession de son héritage. Pour commencer, le plus urgent est de trouver un abri pour lui et sa mère. Laissez-les retourner le problème en tous sens. Quoi qu'ils décident, ça marche (parmi les options les plus évidentes : une petite maison en ville, une ferme, un monastère bouddhiste, une école d'arts martiaux tenue par un ancien soldat des Ookaï, et ainsi de suite. Dans tous les cas, Kii vendra ses bijoux, et cela suffira à les faire vivre un petit moment).

Rōnins !

Si les joueurs ont bien intégré la culture où évoluent leurs personnages, ils doivent avoir une idée en tête et une seule : vengeance ! Si ce n'est pas le cas, chauffez-les un peu. L'histoire des Quarante-sept rōnins leur paraîtra sans doute très instructive. Si cela ne suffit pas, donnez-leur de temps en temps des nouvelles du fief d'Ookaï, écrasé d'impôts par les sbires de l'ignoble Kamaï. A vous de régler le facteur « temps » comme bon vous semble. Les PJ peuvent décider d'attendre treize ans qu'Haruki soit majeur, ou passer à l'action immédiatement. Si vous voulez faire jouer quelques scénarios de votre cru, l'occasion est bonne. En gros, les rōnins oscillent entre deux stéréotypes : le chevalier errant et le mercenaire sans scrupules, voire carrément le brigand, si les temps sont particulièrement durs.

Deshima

Leur seul petit bout de piste se trouve à Deshima : un barbare du nom d'Alo-quelque chose, qui correspondait avec les Ookaï.
Mais Deshima est à l'autre bout du Japon, à côté de Nagasaki. Pour s'y rendre, les PJ vont avoir besoin d'autorisations de voyager en règle. Ils peuvent tenter de dérober celles d'innocents voyageurs, de s'en fabriquer, ou d'en acheter (ce qui les oblige à prendre contact avec la pègre locale. C'est tout à fait possible, mais cela leur coûtera cher, en argent ou en faveurs). S'ils n'y pensent pas, il ne leur restera plus qu'à voyager de nuit, en évitant les postes de garde. Il est également possible d'embarquer sur un navire qui se rend à Nagasaki, mais c'est hors de prix, et les bateaux sont rares.
Nagasaki est une très grande ville, où ils seront tout à fait en sécurité. L'île de Deshima est parfaitement visible, au milieu de la baie, avec son port plein de vaisseaux bizarres (qui sont aussi étrangers pour les PJ qu'une soucoupe volante pourrait l'être pour nous). Il ne leur reste plus qu'un petit kilomètre à couvrir… mais ce sera le plus difficile. La ville grouille de metsukes, qui s'intéressent de très près à toute personne désireuse de se rendre sur l'île. Là encore, laissez l'initiative aux PJ, et attendez-vous à improviser un peu. Ils peuvent tenter de traverser à la nage, de s'introduire dans la suite d'un marchand japonais (les seuls à recevoir régulièrement des laissez-passer), de se faire passer pour des nobles en visite, etc. Quelle que soit la tactique choisie, faites-leur remarquer qu'elle est passible, au mieux, de la pendaison ou de la crucifixion… et arrangez-vous pour qu'elle fonctionne sans trop de heurts.
Deshima est une petite île. La majeure partie de sa surface est consacrée aux entrepôts, mais son extrémité ouest abrite une petite colonie hollandaise. Une fois de plus, jouez sur le choc des cultures. Il y a de tout, des petites maisons ▷

japonaises en bois et papier, et des grosses bâtisses en briques et tuiles vernissées, à la mode des Pays-Bas. Ce sera aussi l'occasion pour les PJ de rencontrer leurs premiers barbares : des individus immenses, crasseux, avec un vilain teint rouge, des cheveux jaunes et des gros nez. La plupart parlent une langue incompréhensible. Ils ont tous l'air très affairés. Les rues sont pleines de monde, dont pas mal de Japonais (il y a aussi d'autres Orientaux, notamment des Coréens). On ne remarquera donc pas les PJ, du moins tant qu'ils ne poseront pas de questions indiscrètes.
Or, ils vont bien être obligés d'en poser, pour trouver leur homme. S'ils les amènent avec un peu d'intelligence, cela n'aura pas de conséquences néfastes. Mais s'ils manquent de subtilité, ils seront remarqués par un indicateur, qui ira prévenir les metsukes.
« Alo » se nomme en réalité Aloysius van Dorgen, et c'est l'un des marchands les plus connus de l'île (son prénom est rigoureusement imprononçable pour un Japonais, et beaucoup de gens l'appellent ainsi). N'importe quel aubergiste pourra leur indiquer sa résidence, un petit palais construit à la mode hollandaise. Il importe énormément de denrées de luxe, vit à Deshima depuis vingt ans, et a fait partie de la délégation hollandaise qui s'est rendue à Edo l'année dernière pour présenter ses respects au shōgun.

Aloysius van Dorgen

C'est un gros Hollandais rougeaud, avec une barbiche et une moustache grisonnantes, un penchant pour l'alcool et un manque regrettable d'éducation. Il est pourtant parfaitement capable de se tenir correctement en société, mais il préfère nettement se saouler en bonne compagnie (en gros, ses capitaines et des putains etas). Il fait volontiers preuve d'une cordialité envahissante, et risque d'exaspérer rapidement les PJ. Toutefois, si ces derniers marquent leur désapprobation de manière énergique (en menaçant de lui couper la tête, par exemple), il commencera à se comporter de manière acceptable. Il parle un japonais à peu près compréhensible, mais sans grammaire (n'hésitez pas : dites n'importe quoi. Jouez sur les euphonies, employez les temps des verbes au petit bonheur, laissez tomber les liaisons et les accords. En français, vous ne pouvez pas faire un gâchis aussi dramatique qu'en japonais, mais cela vaut le coup d'essayer). De plus, Aloysius essaye parfois de faire des jeux de mots, même s'il a appris depuis belle lurette que cela ne faisait rire personne (et si cela lui a valu pas mal d'ennuis, en certaines occasions).
Attention, toutefois : il n'est ni stupide, ni vraiment imprudent. On ne survit pas vingt ans au milieu d'une culture totalement étrangère sans un minimum de réflexes. Il comprend beaucoup mieux le japonais qu'il ne le parle...
Les PJ risquent de passer un temps fou à chercher un biais pour l'aborder. Ce n'est pas nécessaire. Il suffira de se présenter comme des amis du clan Ookaï pour être reçus à bras ouverts, retenus à dîner, et sans doute gardés pour la nuit.
Après quelques coupes, il sera prêt à discuter affaires. Il affirme avoir rencontré les Ookaï lors de son séjour à Edo, l'année passée. Ils ont sym-



pathisé, et il leur avait promis de faire des affaires avec eux. Ils en étaient aux contacts préliminaires lorsque « cette malheureuse histoire s'est produite. Terrible, vraiment ».
Il ment comme un arracheur de dents, et il n'est pas très difficile de s'en rendre compte (pour commencer, jamais le seigneur Naruki ou son fils ne se seraient abaissés à faire du commerce. Ils auraient confié une tâche aussi subalterne à un intendant, et les PJ en auraient sans doute entendu parler). Mais même très ivre, il ne lâchera rien de plus.
Par contre, il aimerait bien savoir pourquoi les PJ sont venus l'interroger, et il leur fera goûter « un petit alcool de par chez lui » (un abominable tord-boyaux). Une fois qu'ils lui sembleront mûrs, il commencera à leur poser des questions (si vous lancez des dés, faites un duel de S).
Si les PJ tiennent encore debout lorsqu'Aloysius roulera sous la table, ils pourront explorer rapidement la maison. Elle est pleine de meubles étranges et d'objets bizarres. Tout est plus gros et plus massif que dans une maison japonaise. Le seul élément remarquable est le grand nombre de livres, en japonais et en barbare. Il y a même, sur une table de travail, un épais manuscrit accompagné de dictionnaires hollandais-japonais. Les textes en japonais ont l'air relativement inoffensifs : des chroniques historiques, pour la plupart largement romancées, des textes bouddhistes, des poèmes... Bref, rien d'anormal.
Cette entrevue peut avoir de nombreuses conséquences. Les PJ peuvent essayer d'enlever Aloysius et de le faire parler (mais il n'a pas grand-chose à dire). Ils peuvent chercher à s'en faire un ami, ou laisser tomber avec l'impression de s'être dirigés vers une fausse piste. Aloysius, de son côté, ne restera pas inactif. S'il a l'impression que les PJ représentent une menace (après tout, il n'a pas la conscience tout à fait tranquille), il demandera à l'un de ses capitaines de s'en occuper. Et le lendemain, les personnages seront attaqués par un groupe de marins d'Okinawa (ils cherchent à leur faire peur, pas à les tuer).

La vérité

Aloysius n'est pas seulement un marchand. C'est aussi et surtout un scientifique amateur. Les Ookaï étaient des esprits ouverts et curieux, et il leur a fourni plusieurs ouvrages de chimie et de botanique occidentales traduits en japonais. En échange, il a reçu de nombreux textes d'histoire japonaise, qu'il est en train de traduire. Il rêve de publier à son retour à Amsterdam la première « Histoire du Japon » jamais parue en Occident. Sans être vraiment interdit, ce genre « d'échanges culturels » est fortement déconseillé par les autorités, qui n'ont pas été longues à découvrir ce qui se passait. C'est là qu'intervient le mauvais génie de l'histoire : le seigneur Kamaï, un intriguant haut placé. Il a appris ce qui se passait et a fait pression sur les ministres du shōgun pour qu'un châtiment plus sévère que celui prévu en pareil cas soit appliqué. Une fois le clan Ookaï supprimé, il s'est fait attribuer leurs terres.

Les metsukes

L'omniprésente police secrète du shōgun finira par les repérer. Ce n'est qu'une question de temps. S'ils posent des questions bizarres, reviennent plusieurs fois à Deshima, ont de faux permis de circulation, bref se font remarquer d'une manière ou d'une autre, les metsukes commenceront à les surveiller. Leurs agents sont très méticuleux, très discrets et très inquiétants. Bien entendu, ils adoptent divers déguisements, du vieux mendiant à la marchande de beignets en passant par le chanteur des rues. Amusez-vous à titiller la paranoïa des PJ. Ils se sentent suivis, espionnés... mais par qui ? Évitez les confrontations violentes. Même bien armés, les PJ n'auraient pas une chance. Les metsukes reçoivent le même genre d'entraînement que les ninjas (en moins poussé), plus une solide formation au combat (à l'épée et à mains nues). De plus, ils sont nombreux. Ils n'ont pas l'intention d'arrêter les PJ. Il est plus intéressant de les filer et de voir ce qu'ils font. Et s'ils ont l'air relativement inoffensifs, de discuter avec eux.
Un beau jour, les PJ risquent de rentrer à leur auberge pour trouver dans leur chambre un petit homme discret, qui ne se présente pas autrement que comme « un surveillant ». Il veut savoir ce que font les PJ. Il ne se contentera pas de demi-vérités ! Lorsqu'ils ont terminé, il les remercie et s'en va, après les avoir assurés qu'il les recontactera. Effectivement, deux ou trois jours plus tard, il revient. Il leur donne des passeports en règle à destination d'Edo, un peu d'argent si besoin est, et leur conseille d'aller répéter leur histoire au conseiller Suni Kamon.

Edo

La capitale du shōgunat est immense. A lui seul, le palais du shōgun couvre la superficie d'une petite ville. Cela grouille de bureaucrates, de seigneurs en kimonos d'apparat, de samouraïs

venus des quatre coins du Japon. De loin en loin, on voit passer un noble de la cour impériale – quasiment un demi-dieu.
Le conseiller Suni occupe un petit bureau, dans l'une des ailes les plus extérieures. Il porte un titre obscur, qui peut se traduire par « second conseiller de l'administrateur délégué à l'intendance ». En réalité, c'est le chef des metsukes, et sans doute l'un des personnages les plus redoutables du shōgunat. Il ne s'en cache d'ailleurs pas spécialement. Il écoute attentivement les PJ, et leur dit en substance : « Dans cette affaire, on nous a forcé la main. Nos rapports suggéraient simplement un avertissement au clan Ookaï et une menace d'expulsion pour le barbare Aloysius, pas l'élimination de tout un clan. Ce genre de chose ne doit pas se reproduire. Il convient de faire un exemple. Agissez à votre guise contre le clan Kamaï, nous vous soutiendrons de notre mieux. » Si les PJ lui révèlent l'existence d'un héritier Ookaï, il leur promettra de « faire son possible » pour rétablir ce clan. Mais il lui faut un prétexte, par exemple la « preuve » que le fief est mal géré par les Kamaï.

Le clan Kamaï

C'est un important clan fudaï (voir *Gurps Japon*, p. 75), fort de trois gros fiefs. Le chef de famille, Jushi, séjourne en permanence à la cour. Les fiefs sont gérés par ses deux fils. L'aîné, Karo, tient le fief ancestral de Kamaï. Le fief d'Ookaï est aux mains du cadet, Saïto. Quant au fief de Naï, c'est une petite île de la mer Intérieure, administrée par Yoshimon, le frère de Jushi. Ces trois seigneurs sont mariés et ont déjà des héritiers mâles.

Que faire ?

● « Banzaï ! » La solution la moins fine est de réunir les anciens samouraïs du clan et de rejouer l'histoire des Quarante-sept rōnins. Couper la tête de Saïto, de ses épouses et de ses enfants mettra un terme à l'occupation du fief par les Kamaï. Le clan Ookaï sera rétabli quelques semaines plus tard. Mais tout ce que les metsukes pourront faire pour les PJ, sera de faire pression pour qu'on les laisse se faire honorablement seppuku au lieu d'être pendus. Mauvaise idée, donc.

● Le soulèvement paysan est un grand classique… qui ne fonctionnera pas. Les paysans sont certes accablés d'impôts, mais c'était déjà le cas du temps des Ookaï, et ils savent fort bien ce qui arrive aux révoltés. Dans la mesure où ils préfèrent la malnutrition à la crucifixion, il sera quasi impossible de les faire bouger. Évidemment, dans cinq ou dix ans, si la récolte est mauvaise, il est possible que ça change.

● La guérilla est une option tentante. Après tout, il suffit de réunir une bande d'une dizaine de compagnons et d'opérer de petits coups de main sur les entrepôts où les Kamaï stockent le produit des impôts (des centaines de sacs de riz). Ils peuvent se contenter d'y mettre le feu ou (plus drôle !) le voler et le redistribuer aux paysans (qui apprécieront le geste, mais n'en resteront pas moins obstinément neutres). L'ennui, avec ce genre de tactiques, c'est qu'elles marchent une ou deux fois… après quoi les entrepôts seront gardés par des samouraïs.

● La politique et le commerce offrent des possibilités intéressantes. Après tout, le fief n'existe pas au milieu du vide. Ses voisins n'apprécient pas les Kamaï et, si les PJ présentent intelligemment leur affaire, ils peuvent recevoir un certain soutien (limité ! Les Tokugawa sont arrivés au pouvoir après deux siècles de guerres féodales, et ils n'ont aucune envie que cela recommence). Disons, un peu de matériel et une base arrière où se replier entre deux opérations.
Les Kamaï vendent leur riz à Oshiro, un gros marchand. Il faudra le dédommager grassement, mais il est tout disposé à les escroquer d'une manière ou d'une autre, s'il est sûr de l'impunité.

● Rééditer la manœuvre de l'espionnage pro-occidental est impossible. Les Kamaï sont des xénophobes notoires, qui ne s'approchent jamais des barbares.

● Enfin, reste la solution la plus japonaise (et donc la plus difficile à mettre en place) : s'arranger pour pousser Saïto à se faire seppuku, si possible après l'avoir déshonoré. Pour cela, il faudra dépenser des trésors de subtilité, et sans doute monter plusieurs opérations conjointes. Une révolte paysanne n'y suffirait pas. En revanche, si Saïto doit faire face à une révolte paysanne avec des fonds diminués (parce que ses entrepôts de riz ont brûlé et/ou parce qu'Oshiro lui a acheté la récolte de l'année pour moitié moins que d'habitude), et qu'au même moment, le shōgun demande au clan une « contribution exceptionnelle » sous un prétexte quelconque, le fardeau sera sans doute assez lourd pour qu'il craque.
Il est impétueux (il est possible de le rendre fou d'amour pour une geisha ou mieux, pour l'une des PJ), mauvais gestionnaire (on peut le ruiner en lui présentant une « affaire » mirobolante) et il se prend pour un fin politique (s'introduire dans sa maisonnée et l'impliquer dans un soi-disant « complot contre le shōgun » est du domaine du possible). Dans tous les cas, il faudra lui donner assez de corde pour qu'il se pende lui-même. Bon courage !

CARACTÉRISTIQUES

▶ Samouraï typique

F 12 ; DX 11 ; S 12 ; QI 10
Vitesse 5
Avantages : Statut social, Grade militaire.
Désavantages : Devoir (envers le seigneur) et généralement Fanatisme.
Compétences : Épée courte 14, Épée longue 15, Monte 13, plus des compétences moins importantes pour ce scénario, comme Cérémonie du thé.
Équipement : katana, wakisashi, armure (cuir pour les samouraïs du clan Kamaï, acier pour ceux des Tokugawa).

▶ Paysan de base

F 13 ; DX 13 ; S 10 ; QI 11
Vitesse 5
Compétences : Fléau 11, parfois Épée courte 10 et Arc 10.



Conclusion

Idéalement, lorsque le scénario se termine, les Kamaï sont en déroute, le petit Naruki devient seigneur, et les PJ se partagent les postes de conseillers. L'histoire peut en rester là… ou non. Après tout, il reste encore quelques zones d'ombre. Voici une poignée de suites possibles.

● Le seigneur Kamaï a perdu le fief, et sans doute l'un de ses fils. Il ne va certainement pas laisser passer un tel affront sans réagir. La vendetta sera discrète, feutrée, mais féroce. Et tant que Naruki n'a pas d'enfants, il est le seul espoir du clan. Les PJ vont sans doute passer le reste de leur vie à faire goûter leurs plats, et à guetter le prochain mouvement de l'ennemi. Bien sûr, ils peuvent choisir de frapper préventivement.

● Dame Kii, en tant que douairière, aura son mot à dire dans l'éducation de son fils et dans la gestion du fief. Elle va peut-être leur donner du fil à retordre. À moins qu'elle fasse de longues « retraites » dans un lointain ermitage bouddhiste… Si les PJ s'y rendent, ils découvrent qu'on n'a jamais entendu parler d'elle là-bas. Et si c'était un esprit-renard ? Dans ce cas, le petit Naruki serait à moitié changeforme. Ça ne l'empêchera pas d'être seigneur, mais jouera sans doute sur son caractère.

● Le rôle d'Aloysius n'a pas été entièrement éclairci. Qui sait, il dirige peut-être tout le réseau d'espionnage hollandais au Japon ? À moins que toutes ses manœuvres pour prendre contact avec les Ookaï n'aient eu un tout autre but que la collecte de renseignements ? Il était peut-être à la recherche d'un trésor, enterré sous le château par un seigneur chrétien lors de la grande purge des années 1660 ?

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy



Un scénario Casus Belli pour

Les légendes des Contrées oubliées

Pensées profondes



Cette aventure est destinée à **des joueurs**, **des personnages** et **un meneur de jeu débutants**. Elle permet aux personnages de se rencontrer (s'ils ne l'ont pas déjà fait dans l'aventure fournie dans le jeu), et aux joueurs de se familiariser avec les règles de simulation.

Introduction

Jouer dans les Contrées oubliées, c'est confronter les désirs de son personnage au destin que lui ont choisi les Puissances. Même les plus petites d'entre ces Puissances ont leur mot à dire dans le combat séculaire qui déchire les Contrées, où les mortels ne sont que des pions. C'est ce que vont apprendre les personnages à leurs dépens. Les bénéfices possibles étant cette fois à la hauteur des risques encourus, les personnages ont l'occasion de se constituer un petit pactole... s'ils parviennent à tirer leur épingle du jeu. Mais avant, un peu de magie...

Vision éthylique

L'action se déroule à Gaëdor, la cité cosmopolite grouillant de mercenaires, de marchands, d'escrocs et de victimes potentielles. Si la milice fait de son mieux pour préserver un semblant d'ordre, une hache et quelques muscles peuvent cependant éviter bien des désagréments. Mais aujourd'hui l'humeur n'est pas à la morosité à la taverne du *Kourikiki grivois* car, fait exceptionnel, une caravane originaire du pays de Meel est parvenue à atteindre sans dommage Gaëdor. C'est d'autant plus extraordinaire que cette caravane transportait des tonnelets de bière de Meel dont la réputation n'est plus à faire. Ayant appris la nouvelle, les personnages se sont retrouvés à la taverne pour boire quelques chopes de ce nectar, en compagnie des habitués. Le brassin est excellent et l'ambiance s'en ressent bientôt. C'est l'occasion de nouer connaissance, la bière de Meel ayant tendance à rendre les gens loquaces.

Le soir venu, alors que les personnages se sont probablement séparés et vaquent à leurs occupations, se produit un phénomène étrange. Une heure après la tombée de la nuit, chacun des PJ voit le cours de ses pensées interrompu par une scène qui s'impose avec vivacité à son esprit (si le personnage dort, il a cette vision en rêve, tout en ayant bien conscience qu'il ne s'agit pas d'un rêve normal).

La scène est vue comme par les yeux d'un nain (à 1,20 m de hauteur environ). Une galerie soigneusement maçonnée mais suintante d'humidité, au sol et aux murs recouverts de mousse brunâtre, mène à une porte imposante. La lumière vacillante d'une torche est réfléchie par des ferrures apparemment encore très résistantes malgré leur évidente ancienneté. Au-dessus du linteau est sculptée ce qui ressemble à une tête de taupe, aux petits yeux et aux dents acérées. L'odeur de moisi est écœurante et des grouillements sous la mousse accompagnés de grignotements inquiétants n'incitent pas à s'attarder. Soudain, l'air se met à crépiter et le personnage a l'impression d'être investi d'une énergie formidable. Ses nerfs sont à vif, ses cheveux se dressent le long de son cou, ses os craquent et ses muscles se tordent, incapables de contenir la puissance qui les habite. Il tente de hurler mais seul un piteux borborygme s'échappe de sa gorge meurtrie. Il sait que son corps va se disloquer sous l'effet de cette force immense. Tout d'un coup, son attention n'est plus retenue que par une chose. La porte. Cette porte qui grandit dans son esprit et bientôt occupe tout l'espace. La délivrance ne peut venir que de la porte. Toute sa pensée fixée en ce point, le personnage sent l'énergie être canalisée le long de son bras boursouflé, pour s'échapper de son corps et s'abattre avec la violence d'un ouragan sur la porte. Le mur entier vole en éclats dans un fracas de tonnerre.

La galerie mène à une salle gigantesque au centre de laquelle se trouve un immense puits. A travers une large verrière protégée par d'épais barreaux, on peut voir deux tours serpentines éclairées par la lune. Avant de perdre conscience, le personnage lève les yeux vers un homme qui se tient derrière lui. Cet homme, aux traits creusés et au regard inflexible, tient à la main un coffret finement ouvragé. Une longue épée pend à son côté. Alors que l'écho de l'explosion diminue, il profère d'une voix posée : « Oxxelann... ton heure est venue. »

La vision s'efface comme elle était apparue, laissant le PJ bouche bée après ces quelques secondes d'absence. Bien qu'il n'ait aucune séquelle, il a véritablement eu l'impression que son corps était la proie d'une terrifiante force. C'est bien sûr la première fois qu'il vit une telle expérience, à moins qu'il ne soit l'un des improbables mortels à pratiquer la magie. Il n'a donc a priori aucun moyen de savoir pour quelle raison il a partagé les pensées d'une autre personne pendant quelques instants. D'autant que même un magicien aurait du mal à le deviner.

Si les personnages des joueurs (PJ) ne se connaissent pas déjà, il est préférable de leur lire la description ci-dessus à chacun séparément. De plus, chaque PJ doit tirer quelques jets de dés pour déterminer s'il ne connaît pas quelques informations supplémentaires relatives à sa vision.

Un jet réussi avec une difficulté de Min4 en Histoire permet d'identifier l'Oxxelann auquel en veut notre magicien. Il s'agit d'une Puissance mineure et souterraine dont la légende dit qu'elle hantait à une époque les fondations de Gaëdor. On la croit morte depuis longtemps. La tête de taupe est en fait une représentation stylisée d'Oxxelann.

Connaissance de Gaëdor (ou Connaissance de toutes les régions), avec une difficulté de Max5, révèle que les tours aperçues par la verrière font partie d'un ensemble délimitant un vaste

marché dans la ville basse. Chaque tour ayant une apparence unique (pour repérer les emplacements plus facilement), il est possible de retrouver avec précision la position du personnage de la vision. Si le PJ possède 3 points de Destinée ou plus, son habitation (ou l'auberge où il réside) donne d'ailleurs sur la place du marché. A moins d'avoir de graves déficiences mentales (jet d'Intellect à Max2), le PJ reconnaîtra également l'homme au coffret. C'était un des consommateurs présents à la taverne du *Kourikiki grivois* cet après-midi.
Aucun jet n'est nécessaire pour comprendre de manière intuitive que le personnage de la vision, lorsqu'il a vu le coffret, a pensé avec émotion au contenu inestimable qu'il renfermait. Ce contenu reste cependant mystérieux.

Meel et un magicien

Oxxelann et Brûmm sont des Puissances mineures qui se sont affrontées si longtemps qu'elles en ont même oublié pourquoi elles se battaient, manipulées qu'elles étaient par des Puissances majeures. Mais la cause importe peu aujourd'hui, car le combat a pris fin et Oxxelann a perdu. Il gît emprisonné dans son propre antre et est tourmenté depuis des années par Brûmm. Le temps et les batailles n'ont pas été cléments pour ces êtres jadis capables des plus éblouissantes merveilles. Ils ne sont plus que de pâles reflets de leur grandeur passée, à bout de forces et sans avenir.
Conscient de cela, Oxxelann a décidé d'en finir avec sa vie, afin d'abréger ses souffrances. Cependant, n'étant plus en mesure de se suicider, il a dû recourir à une aide extérieure. Il y a peu de gens capables d'affronter directement une Puissance, même mineure, et de plus Oxxelann était bien incapable de contacter qui que ce soit tellement sa faiblesse était grande. Il a pourtant réussi, au prix d'un effort qui lui coûta beaucoup, à pénétrer les pensées d'un être particulièrement sensible à son appel, un magicien doté d'un ver épineux de Zhis et nommé Shaushennoss.
Habitué à partager les pensées de Sbord, son « assistant » nain, Shaushennoss a perçu l'appel télépathique d'Oxxelann relayé par un bronff, l'une de ses petites créatures. Shaushennoss est un « mercemage », un pratiquant de la magie vendant ses services au plus offrant. Oxxelann ayant les moyens de se les payer, il lui demanda de venir à Gaëdor le tuer. Éliminer Brûmm était hors de question, car Shaushennoss n'aurait pas accepté de s'opposer directement à une Puissance.
Brûmm est dans un état à peu près aussi pitoyable que celui dans lequel se trouve Oxxelann, mais cela n'affecte en rien ses dons de stratège. N'ayant plus les moyens d'affronter physiquement Shaushennoss, il va utiliser les PJ pour arrêter le magicien ! Pour les faire agir, il a tablé sur le désir de richesse présent chez tous les aventuriers (que vous ferez bien d'exacerber si besoin était). Averti par ses créatures (les lûsms) de la personnalité de son adversaire, et prévoyant qu'un être raffiné comme Shaushennoss ne manquerait pas de venir déguster la bière de Meel, il s'est arrangé pour mêler au contenu d'un tonnelet une infusion de luzelette folle, l'herbe des magiciens. Les PJ, en tant qu'infortunés clients du *Kourikiki grivois* à avoir partagé un tonnelet de bière avec Shaushennoss, sont maintenant en contact avec ses pensées. Brûmm a lui-même bu une partie de ladite infusion et est donc lui aussi « sur la même longueur d'onde » que les PJ et Shaushennoss. C'est pour cela que les aventuriers ont perçu les pensées de Sbord lorsque le magicien lançait un sort par son intermédiaire. Comme le transfert de pensée exige une grande concentration, il ne se produit que quand Shaushennoss prend le contrôle de Sbord. Brûmm par contre est capable d'émettre ses pensées à tout moment. Il le fait insidieusement et avec discrétion (pour ne pas alerter Shaushennoss), et c'est à cause de lui que les aventuriers seront bientôt complètement obsédés par le contenu du coffret du magicien. Vous l'avez deviné, c'est là que Shaushennoss conserve sa précieuse réserve de sels noirs.

L'égout et les colleurs

Une enquête sur Shaushennoss ne permettra pas d'apprendre grand-chose. Il est arrivé de la Terre des Mages il y a à peine trois jours, et a passé son temps à se reposer et à préparer l'assaut de l'antre d'Oxxelann. Le tavernier du *Kourikiki* ne l'avait jamais vu auparavant. Ce dernier peut tout de même être utile car il a conservé les tonnelets vides de bière de Meel. Un examen approfondi accompagné d'un jet d'Alchimie (Min4) révèle un dépôt vert caractéristique de la luzelette folle. Si aucun personnage ne possède cette compétence, un apothicaire pourra les renseigner et leur apprendre les effets de cette plante en échange de quelques coupilles de sel rouge.
L'existence d'Oxxelann est une légende assez répandue à Gaëdor, et les PJ ne devraient pas avoir beaucoup de mal à en apprendre un peu plus. Il était réputé protéger la ville contre les tremblements de terre, mais la dernière saison des cendres ayant été assez turbulente, on n'y croit plus guère. Nul n'a eu vent de son affrontement avec Brûmm.
Il leur sera plus facile de retrouver la verrière aperçue dans la vision, mais celle-ci faisant partie d'une muraille parcourue par la milice, l'accès en semble problématique. Les barreaux ne facilitent pas le travail non plus. Les PJ peuvent apprendre cependant des marchands que l'intérieur des murailles est supposé être relié au primitif système d'égouts de la ville. En fait d'égouts, il s'agit plutôt d'une accumulation de galeries nauséabondes infestées de bestioles pathogènes. Aux abords du marché, ces galeries sont colonisées par des humanoïdes de la taille de lins, mais à l'aspect blême et décharné, les trogludytes. Ils ont été affublés de ce nom par les commerçants qui leur achètent leur production, une colle pâteuse appelée « poisse », extraite de mousses poussant au fond de leur demeure.
Les trogludytes forment une communauté d'une centaine de membres (hommes, femmes et enfants). Leur teint blafard est dû au fait qu'ils sortent rarement de leurs galeries pendant le jour, craignant le bruit et l'agitation du dehors. Leur commerce leur rapporte des sels qu'ils ne dépensent de ce fait presque jamais car ils préfèrent chaparder pendant la nuit les rares marchandises qui leur font envie (ils se nourrissent de mousses et des divers animaux grouillant dans leurs galeries). Dotés d'une bonne vision nocturne et doués pour se dissimuler, ils feraient d'excellents voleurs s'ils n'étaient pas si bêtes. Les quelques rapines qu'ils commettent ne sont rien en comparaison des tonnes de poisse que des marchands peu scrupuleux leur achètent à vil prix.
Ne possédant ni chef, ni sage, ni qui que ce soit qui fasse vraiment preuve d'autorité, la prise de décision est souvent problématique chez les trogludytes. Il en découle que le changement, brisant le statu quo, n'est guère apprécié. La vie est donc rythmée par quelques habitudes immuables (collecter les mousses, préparer la poisse, chanter une complainte lugubre en travaillant...). Il n'y a véritablement que deux raisons qui puissent les faire agir impulsivement : si l'on empiète sur leur territoire et si l'on cause du tort à Oxxelann. Les trogludytes occupant ces lieux depuis plusieurs générations, ils ont nécessairement déjà rencontré Oxxelann. Bien que personne de la dernière génération ne l'ait aperçu, ils continuent à lui célébrer une espèce de culte, car ils pensent que c'est lui qui fait pousser la mousse. Ça ne les empêche pas de manger les bronffs quand ils parviennent à en capturer un (ils ne voient d'ailleurs pas le rapport).
Armés en général de gourdins, les trogludytes utilisent plus volontiers la poisse contre les intrus. Habiles au lancer de boules de poisse, ils peuvent engluer complètement leur victime en quelques tours. Chaque boule de poisse touchant un personnage diminue temporairement sa Force et son Agilité de un point, tant que la poisse n'est pas nettoyée. On peut nettoyer l'équivalent d'une boule en se consacrant uniquement à cela pendant cinq tours (sur soi ou sur quelqu'un d'autre). Si une des caractéristiques affectées atteint -5, le personnage est considéré comme englué et ne peut pas se libérer seul (ni se nettoyer).

Chronologie des événements

Les acteurs sont en place et il ne reste plus aux PJ qu'à remplir le rôle qui leur a été attribué. Voici le déroulement « optimal » de l'aventure, bien que suivant les actions des joueurs et leurs choix, vous risquiez d'avoir à le modifier un peu (par exemple, si les PJ décident de pénétrer dans la caverne dès le premier soir en sciant les barreaux de la verrière).

- **Dégustation de la bière de Meel** à la taverne du *Kourikiki grivois*. Il est fort probable que les personnages fassent la connaissance de Shaushennoss. Il se présente comme un mercenaire et leur explique que pour lui un contrat est sacré et que rien ne peut le faire renoncer une fois qu'il en a accepté un. Il a un sac de voyage avec lui (dans lequel se trouve son coffret de sels noirs). Sbord n'est pas là (il dort en prévision de ce qui l'attend).
- **Les personnages ont leur vision** et, sous l'influence de Brûmm, commencent à se demander ce que peut bien renfermer le coffret et si son contenu ne serait pas mieux en leur possession (jouez cela subtilement). Brûmm n'apparaîtra ▷

jamais physiquement dans cette aventure (il n'est même pas à Gaëdor).
Shaushennoss, qui s'attendait à trouver Oxxelann derrière la porte défoncée, est bien déçu. En effet, Brûmm détient la Puissance prisonnière dans une des galeries les plus profondes. Comme Sbord s'est évanoui et que des trogludytes viennent vers lui, Shaushennoss juge plus prudent de battre en retraite pour le moment. Il reviendra plus tard.

● **Quand les PJ en ont appris plus sur Oxxelann**, la seconde pensée insidieuse distillée par Brûmm fait surface. Une Puissance serait certainement reconnaissante si on l'aidait à combattre l'un de ses ennemis.

● **Au cours de leur enquête, les PJ découvrent l'entrée des galeries des trogludytes** donnant sur le marché. Ils s'y introduisent (il faut penser à prendre des torches) et commencent l'exploration. Des jets de Perception (Min2) permettent de s'orienter pour se diriger vers la salle de la vision. Il faut en réussir au moins trois d'affilée (tirez les dés de difficulté en secret pour ne pas indiquer aux PJ s'ils se sont perdus ou non). Les trogludytes espionnent les personnages et peuvent intervenir s'ils s'enfoncent trop profondément dans les galeries annexes.

● **Rencontre avec deux bronffs** qui émergent d'une paroi. Étonnés par les nouveaux venus, les bronffs tentent de contacter Oxxelann et se mettent à scintiller, mais la Puissance est trop faible pour recevoir leur signal. Les bronffs sont inquiétants, mais pas hostiles. Cependant, si les aventuriers tuent un bronff, Oxxelann percevra sa mort. Pensant (à juste titre) que Brûmm a envoyé des hommes entraver l'action de Shaushennoss, il ordonnera à quatre de ses bronffs d'attaquer les PJ.

● **La seconde vision.** Shaushennoss est revenu dans les égouts. Il descend dans le puits de la salle à la verrière et gagne les galeries inférieures, où il tombe sur des trogludytes. Utilisant de nouveau la magie, il prend possession de Sbord pour rôtir ses assaillants. Mais cette fois, ça ne se passe pas bien. Perturbé par la proximité des aventuriers qui envahissent ses pensées, Sbord perd légèrement le contrôle du sort. Cette erreur a pour conséquence de faire revenir vers lui le tourbillon enflammé qui décimait les trogludytes. Son bras s'enflamme et sa douleur est si intense que le contact est rompu. Sbord ne meurt pas, mais est dans un piteux état (il n'a plus que deux Points de Vie). Les personnages ont pu voir que le combat s'est déroulé dans une caverne donnant sur un lac en forme de croissant.

● **Surexcités par l'agression dont ont été victimes plusieurs des leurs, les trogludytes** s'en prennent aux aventuriers. Une dizaine d'entre eux les attaquent à coup de poisse, ne se servant de leurs gourdins que si les personnages viennent au contact. C'est le moment de se montrer diplomates car il fait peu de doute que sinon les aventuriers passeront un mauvais quart d'heure. Qu'ils aient apaisé les trogludytes ou qu'ils aient été fait prisonniers, les aventuriers sont « conviés » à un conseil destiné à décider de leur sort. Les trogludytes ne sont pas vraiment vindicatifs de nature, mais ils ont fini par comprendre que Shaushennoss en voulait à Oxxelann et ils pensent que les aventuriers sont ses complices. Ils ne seront relâchés qu'une fois qu'ils seront parvenus à convaincre l'assemblée qu'ils désirent aider Oxxelann. N'oubliez pas que les trogludytes ne sont pas des lumières. Ils sont faciles à berner, mais cela prend du temps. S'ils se montrent particulièrement éloquents, les PJ pourront même obtenir qu'un ou deux trogludytes les accompagnent. Quoi qu'il en soit, on leur indique l'emplacement du lac en forme de croissant.

● **La confrontation**. Ralenti par la blessure de Sbord et un peu désorienté, Shaushennoss est rattrapé par les aventuriers. Ayant compris la cause de l'échec de son sort (il a perçu l'interférence des pensées des PJ), il ne tentera pas de lancer un nouveau sortilège par l'intermédiaire de Sbord, mais peut utiliser lui-même du sel (uniquement en effet externe). Il lui en reste dix pincées, mais il ne les épuisera que si sa vie en dépend.
Shaushennoss n'attaque pas les aventuriers, en tout cas pas le premier, mais il leur rappelle qu'il finit toujours un contrat et qu'ils ne doivent pas s'interposer. Un trogludyte présent dans le groupe envenimera bien les choses. On peut raisonner avec le magicien, mais celui-ci ne révélera le nom de son employeur qu'en dernière extrémité.

● **Qu'ils aient combattu Shaushennoss ou non**, il est probable que les personnages désireront rencontrer Oxxelann. Celui-ci est maintenu prisonnier à quelques cavernes de là, dans un endroit considéré comme sacré et tabou par les trogludytes.
Entravée par des chaînes gigantesques, une espèce de taupe grisâtre de dix mètres de long, presque complètement pelée, les fixe de ses yeux jaunes à demi morts. Ses griffes sont brisées, sa queue déchiquetée, son corps et sa tête criblés de piqûres dues aux grandes guêpes bleues qui bourdonnent dans la salle.
Ces guêpes sont des lûsms, les serviteurs de Brûmm dont le rôle était de tourmenter sans cesse Oxxelann. Elles sont au nombre de dix et elles attaquent quiconque entre dans la salle (ce qui explique pourquoi l'endroit était tabou pour les trogludytes). Si les PJ se sont bien débrouillés, c'est le premier combat qu'ils auront à livrer.

● **La délivrance**. Une fois le combat achevé, Oxxelann expliquera d'une voix lasse et profonde son histoire aux personnages, et la façon dont Brûmm les a manipulés. Si Shaushennoss est mort, il demandera aux aventuriers de bien vouloir se charger de sa besogne et tendra son cou. De toute façon, en remerciement de leurs services, Oxxelann appelle à lui quelques bronffs qui sortent de terre chargés de sel bleu (il y avait une petite veine sous les cavernes). Il y en a pour deux coupilles par aventurier (y compris Shaushennoss s'il est là; même s'il a déjà été payé en sel noir par Oxxelann, il ne crache pas sur un petit bonus).

L'ADVERSITÉ

▶ Shaushennoss le mercemage

FOR +1 VIT +1 AGI +1 INT +3 PER +1
Destinée 2
Compétences : Épée longue (4), Dague (contact) (3), Combat à mains nues (3), Esquive (4), Alchimie (5), Lecture / Écriture (5), Zootanique (3), Contrôle magique (5).

▶ Sbord

FOR -1 VIT -2 AGI -1 INT -2 PER -1
Compétences : Masse d'arme (2) (attention au malus dû à la Force), Esquive (2).

▶ Trogludyte moyen

FOR -1 VIT -1 AGI +1 INT -2 PER +1
Compétences : Gourdin (2), Combat à mains nues (2), Esquive (3), Lancer la poisse (3), Discrétion (4), Escalade (3).

▶ Bronff (serviteur d'Oxxelann)

FOR -4 VIT -4 AGI -1 INT 0 PER 0
Compétences : Griffes (3). Les modificateurs de combat de ces griffes sont +2/0.
Les bronffs ressemblent à des taupes albinos aux yeux vitreux. Ils sont dotés de pattes palmées et de longues griffes tranchantes grâce auxquelles ils peuvent évoluer sous terre et dans l'eau avec une étonnante vivacité. Il leur est également possible de grimper aux parois, leur tactique favorite consistant à se laisser tomber sur leur proie.

▶ Lûsm (serviteur de Brûmm)

FOR -4 VIT -4 AGI +2 INT 0 PER +1
Compétences : Dard (3), Esquive (4). Les modificateurs de combat du dard sont +3/+1.
Les lûsms ont l'apparence de guêpes maçonnes géantes (20 cm de long) uniformément bleu pâle.

Épilogue

Il faut maintenant ressortir des galeries et pour cela berner de nouveau les trogludytes, en leur faisant croire que tout est rentré dans l'ordre.
Selon les événements, soit les PJ se seront fait un ami de Shaushennoss, soit ils auront récolté quelques pincées de dangereux sel noir dans un petit coffret étanche. En tout cas, s'ils ont accédé à la requête d'Oxxelann, Brûmm ne les porte pas dans son cœur. Même s'il n'est plus qu'une Puissance vieillissante et sans grand pouvoir, il passera les quelques jours suivants à leur envoyer d'affreux cauchemars présageant de l'avenir qu'il leur réserve, jusqu'à ce que l'effet de la luzelette folle ne s'estompe. A contrario, ils ont très bien pu ne pas avoir pitié d'Oxxelann après avoir éliminé Shaushennoss (on peut penser qu'il vaut mieux être du côté du vainqueur). Dans ce cas, Brûmm pourra devenir un allié de poids... ou plus exactement, la Puissance va tenter d'exploiter au maximum les aventuriers, à vous de décider à quelles fins. Brûmm peut de toute façon devenir un intéressant personnage récurrent de vos aventures. Quoi qu'il en soit, les PJ auront bien mérité les deux points d'expérience que rapporte cette aventure.

Stéphane Bura
illustration : Thierry Ségur

Un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu



Présentation

« (...) De nombreux prêtres et moines furent déclarés hérétiques et condamnés par la Sainte Inquisition. (...) Juan Francisco Garcia est né vers 1490 à Barcelone. Fils d'un haut dignitaire, il fut tout naturellement placé dans les rangs du clergé dès son plus jeune âge, et devint par la suite un éminent moine copiste. Parmi les livres auxquels il a accès, il découvre quelques œuvres interdites qu'il traduit dans le plus grand secret. Rapidement, il entame la pratique de la magie noire et sombre doucement dans la folie. Il n'échappe que de justesse à l'Inquisition et se réfugie au Brésil où on le retrouve vers 1517 lors d'un procès où il est accusé de sorcellerie. Une fois encore il réussira à s'enfuir. D'après certains écrits, il semble qu'il ait pris part à la conquête du Yucatan et du Guatemala sous les ordres d'Hernan Cortez entre 1519 et 1525 puis, guidé par la légende de l'El Dorado, qu'il ait disparu dans la jungle (...). » Extrait de J.-B. Graham, *Les grands hérétiques, 1886*.

Le 12 septembre 1906, l'expédition scientifique Cartrigh s'enfonce dans la jungle amazonienne, à la recherche d'une cité précolombienne. Un seul homme en reviendra, à moitié fou, serrant une statuette hideuse. Il mourra de ses blessures sur les berges de l'Amazone, dans les bras d'un marin. Pendant ce temps, au fin fond de la jungle, un peuple dément bannissait un prêtre sorcier et l'envoyait à la recherche de leur précieuse idole ; Juan Francisco Garcia avait 406 ans.

En **Angleterre**

La toile du destin

Ce scénario convient à **des personnages, des joueurs et un MJ expérimentés.**

Lord Steeve Livingston

Le 30 mars 1929, les investigateurs sont invités à dîner chez lord S. Livingston. Les raisons de cette invitation pourront être trouvées parmi les nombreuses activités de ce dernier. Âgé de 55 ans, lord Livingston est directeur du musée des Arts africains et primitifs, et c'est un éminent ethnologue et psychosociologue, matières qu'il enseigne à Cambridge. Il passe neuf mois sur douze à Londres, le reste de l'année, il est en voyage d'étude.

Lord Livingston habite au 10 South Lambeth Road, non loin des berges de la Tamise et de Battersea Park, dans les quartiers chics du sud-ouest de Londres. Sa propriété est bordée d'un long mur percé d'une haute grille de fer qui est munie d'une antique sonnette. La maison est du plus pur style victorien. Les personnages sont accueillis par un majordome très inquiet : « Lord Livingston s'est enfermé dans la salle de collection au sous-sol et ne répond à aucun appel. Son fils est ici et nous attendons la police d'une minute à l'autre. »

Après avoir descendu une volée de marches, les PJ se retrouvent face à une massive porte de chêne qui semble inébranlable (FOR 25). Isaïa Livingston est là, très inquiet lui aussi. Si les investigateurs ne défoncent pas la porte, c'est la police (3 jeunes bobies) qui s'en chargera. Mais ces policiers n'étant pas habilités à enquêter, ils appelleront Scotland Yard.

Le temps que des inspecteurs arrivent, les PJ auront le temps de fouiner un peu. Des sculptures provenant d'Afrique, du Pacifique et d'Amérique sont exposées dans des vitrines au fond de la pièce. D'autres présentoirs, contre le mur gauche, présentent des peintures primitives faites sur pierre. A droite se dresse une immense bibliothèque et, au centre, sur un magnifique tapis oriental trône une petite table d'ébène. Près d'elle, le corps de lord Livingston gît , sans vie. Il n'a aucune marque ou blessure apparente, mais de par sa position (les deux mains autour du cou) et la crispation de son visage, il semble qu'il soit mort asphyxié.

Jet de TOC : Il y a de petites traces de boue verdâtre et malodorante sur le cadavre, et sur le tapis près de la table et de la bibliothèque.

Jet de TOC : La clef de Livingston est bien enfoncée dans la serrure, à l'intérieur. ▷

(Jet de TOC + Chance) / 3 : On trouve des traces de frottement sur le sol, aux pieds de la bibliothèque, comme si elle avait été déplacée récemment. Elle cache un passage.

Informations à recueillir

— La pièce maîtresse de la collection a disparu : c'était une statuette en métal verdâtre représentant une espèce de grosse araignée avec un visage presque humain. Le socle était couvert d'inscriptions incompréhensibles. Elle était posée sur la petite table d'ébène. Lord Livingston en avait fait des épreuves photographiques qui seront remises à la police, mais rien interdit aux PJ d'y jeter un œil. Cette statuette est assurée pour 50 000 £, une fortune. Peu de monde en connaissait l'existence jusqu'à ce qu'elle soit exposée au musée des Arts africains et primitifs, il y a trois mois, en même temps qu'une statuette similaire en provenance des États-Unis. Depuis, les offres d'achat n'ont cessé d'affluer, mais lord Livingston ne voulait pas vendre.

— Isaïa Livingston : « Mon père a acquis cette statuette il y a une vingtaine d'années auprès d'un antiquaire à Manille. Il l'a fait expertiser : origine et métal inconnus ! Je crois qu'il avait fait quelques recherches à son sujet, mais je ne sais pas si elles ont abouti… Peut-être a-t-il conservé des documents dans son bureau. »

— Le majordome : « Je me suis absenté tout l'après-midi. Quand je suis rentré, vers 17 h, lord Livingston était descendu. Il aimait beaucoup cette pièce. Il y trouvait le calme et le repos. Cela lui arrivait souvent d'y passer de longues heures. Vers 20 h, quand Mr Isaïa est arrivé, il n'était toujours pas remonté. Nous sommes descendus le chercher et comme il ne répondait pas nous avons appelé la police. »

— Le journal du 31 mars 1929. Il fait état du meurtre mystérieux d'un gardien de Battersea Park. Celui-ci a été égorgé dans la soirée du 30 mars, vers 19 h 15, alors qu'il effectuait sa ronde. Son corps était maculé d'une espèce de boue verdâtre et nauséabonde. Les investigateurs pourront difficilement passer à côté de cette nouvelle, les journaux à sensation en ont fait leur une.

Affaire classée ?

L'enquête s'arrêtera là car Scotland Yard conclut : « Lord S. Livingston est décédé de cause naturelle entre 16 h et 19 h 45 le 30 mars 1929. Il semblerait qu'une statuette de valeur ait disparu. » L'inspecteur chargé de l'enquête est un novice, et faute de preuves et d'indices il classera l'affaire, même si les personnages lui font part de leurs découvertes.

Isaïa Livingston, qui a certainement entendu parler de la perspicacité des investigateurs par son père, à moins qu'il ne s'en rende compte lui-même, leur demandera de continuer l'enquête. Il leur proposera 1 000£ pour découvrir l'assassin et 2 000£ pour ramener la statuette. Les frais seront payés dans la mesure du raisonnable, après présentation des factures et autorisation préalable pour tout achat d'un montant supérieur à 100£. Il exige un rapport hebdomadaire sur la progression de l'enquête.

Dans le bureau de lord Livingston

Avec beaucoup de patience, on découvre deux articles de journaux et plusieurs lettres.

Le premier article (extrait du *Journal de Belém* (Brésil) du 21 décembre 1890) fait mention de la découverte, sur les berges de l'Amazone, d'un membre de l'expédition Cartrigh, serrant dans ses bras une statuette arachnoïde. Il décéda peu après.

Dans le second article, on apprend qu'une statuette similaire a été découverte en Floride. Elle représente une créature humanoïde à tête de seiche et porte, elle aussi, des hiéroglyphes inconnus. Elle a été saisie par les forces de l'ordre après enquête sur une secte satanique pratiquant le sacrifice humain (*cf.* la nouvelle : *L'appel de Cthulhu*, H.P. Lovecraft).

Plusieurs lettres attestent d'une correspondance avec un musée de Miami au sujet des statuettes. On apprend que lord Livingston projetait de les exposer toutes les deux au musée des Arts africains et primitifs.

Une série de lettres récentes émanent de collectionneurs désirant acquérir la statuette. Deux d'entre eux ont écrit plusieurs fois : sir Vincent Needham (10 Finsbury Pavement) et le comte Juan Francisco Garcia (Old Kent Road). Le premier est un vieil excentrique qui tiendra la jambe aux investigateurs durant des heures, le temps de raconter l'histoire de sa vie, jour par jour, sans omettre un seul détail. A part ça, il n'est pas dangereux. Pour le second voir « Sur la piste automobile ».

Le tunnel derrière la bibliothèque

Dans la demi-obscurité des premiers mètres, on découvre des traces de boue verdâtre démesurément longues. Les parois du tunnel suintent d'humidité et une puanteur inimaginable prend tout le monde à la gorge. Le sol n'a pas été travaillé à la main : la roche semble avoir fondu comme sous l'effet d'une chaleur intense.

Conseil. Laissez planer un doute sur l'origine des traces et du reste. La plupart du temps les joueurs pensent que le meurtre a été perpétré par un monstre venu des profondeurs, voire par la statuette.

Seul un homme de TAI 8 peut se déplacer debout dans la galerie basse et étroite. De plus, elle est très glissante et devient rapidement assez raide. Quiconque ne réussit pas un jet sous 3xDEX tombera en entraînant tous ceux qui se trouvent devant lui. La chute cause 1d4 pts de dégâts. Quelques mètres plus bas la galerie débouche dans les égouts, où l'on patauge dans 30 cm d'eau et de boue fétides. On considère qu'un investigateur qui aurait reçu 3 pts de blessure ou plus a une plaie ouverte. Gare à l'infection !

Il est assez aisé de suivre le chemin du criminel : il a laissé des marques de craie blanche un peu partout, pour ne pas se perdre lui-même. Après un quart d'heure de marche, la piste mène dans un conduit plus étroit à l'intérieur duquel on ne peut se déplacer qu'à quatre pattes (petit jet de volonté pour voir si les PJ acceptent de se plonger là-dedans). A une centaine de mètres de là le boyau se déverse dans la Tamise, à côté de Battersea Park.

Jet de TOC : Sur la berge on découvre quelques traces de pas à moitié effacés par le vent, celles d'un homme chaussant au moins du 48.

Jet de Suivre une piste : les traces mènent derrière un bosquet, à une vingtaine de mètres de là, où on voit nettement des marques de pneus.

Jet de TOC : Permet de découvrir, au niveau du bosquet, des traces de peinture noire sur un arbre affichant visiblement la marque d'un choc violent avec une automobile (comme en témoignent les traces de pneus). Par terre, dans les buissons, on trouve l'écusson d'une Hispano-Suiza.

Jet de Suivre une piste : D'autres traces de pas, du même homme, conduisent une dizaine de mètres plus loin. Là, du sang semble avoir coulé à flots (c'est là que le gardien du parc a trouvé la mort). Apparemment, il n'y avait qu'un seul homme. Les traces de pneus mènent à la route.

Si les PJ enquêtent sur les circonstances de la mort du gardien du parc, ils pourront se rendre sur les lieux du crime (après s'être renseignés sur son emplacement) et remonter la piste du tueur en sens inverse.

S'ils font une petite enquête de voisinage, ils auront peut-être la chance de rencontrer une brave petite vieille, miss Emma Thompson, qui a failli se faire renverser par une Hispano-Suiza rouge et noire, qui sortait en trombe du parc le jour de la mort du gardien (elle n'a rien dit à la police car elle n'a pas entendu parler du meurtre).

Sur la piste automobile

Hispano-Suiza est une marque de prestige, au même titre que Rolls-Royce, ce qui réduit considérablement le champ des recherches. Il existe un seul revendeur Hispano-Suiza à Londres. En réussissant un jet d'Éloquence (+20 % par billet de 5 £ investi), les investigateurs obtiennent les noms des propriétaires de la région.

Mme Edna Isinger (80 Land Street)

Vieille dame d'une soixantaine d'années, très riche, elle sera ravie d'accueillir les personnages (pour peu qu'ils soient polis). Elle leur offrira du thé, leur montrera les décorations de feu le général Isinger. Son Hispano est soigneusement remisée au garage. Mme Isinger ne sort plus guère et sera désolée de voir ces invités partir si vite.

Le duc Nikolaï Pokrovsky (92 Harley Street)

Le duc est absent. Une enquête rapide auprès du voisinage révélera qu'il est parti en Russie il y a cinq mois.

Sir Sanford-Leeds (5 St. Tames Street)

Le majordome ouvre, « Je suis désolé, mais sir Sanford-Leeds a déjà remis sa modeste contribution au secours populaire » et referme la porte. Si les investigateurs insistent trop, il pourrait finir par appeler la police. Sir Sanford-Leeds n'a rien à voir dans cette histoire.

Le comte Juan Francisco Garcia (villa « Charles Quint » Old Kent Road)

La villa se trouve à 20 km au sud-est de Londres. Les investigateurs arrivent devant une grande maison. Une Hispano-Suiza rouge et noire est garée devant, et il semble que l'aile avant droite soit abîmée. Le comte est servi par un homme à tout faire qui accueillera les PJ.
Il existe deux façons d'intervenir : la douce et la forte. Si les investigateurs choisissent la manière douce ils pourront discuter avec Garcia. Il ne se montrera pas très bavard, répondra à leurs questions, mais sans plus. Il leur laissera une désagréable impression. Si la manière forte est utilisée, il s'enfuira, peu importe comment. Il rejoindra Liverpool le plus rapidement possible et s'embarquera à bord d'un cargo en partance pour le Brésil. Conscient d'avoir laissé des preuves derrière lui, il ne se risquera pas sur *l'Atlantique* (voir plus loin).
Son majordome est complètement sous son emprise. Jet sous Psychologie : ses yeux sont vides comme s'il était fou ou absent de son propre corps. Il tuera pour protéger son maître.
Note : Avant de quitter l'Angleterre Garcia pourrait prendre possession du cerveau de n'importe qui (de préférence quelqu'un de compétent en arme : un policier par exemple) et lui ordonner d'éliminer les investigateurs ou de lui ramener son livre (voir plus loin).

Dans la bibliothèque
Deux ouvrages et un nécessaire à écrire sont posés sur la table.
La couverture de cuir du premier livre est dévorée par les moisissures et l'humidité. Les pages, elles aussi gorgées d'humidité, sont devenues presque illisibles, malgré les efforts répétés du propriétaire pour en sauver le contenu : certains passages ont été réécris maintes fois, et la reliure souvent renforcée. Mais l'ensemble est en très mauvais état et les deux tiers de l'ouvrage carrément illisibles. Il s'agit d'une traduction latine du *Necronomicon* (datant de 1512) du Grec Theodorus Philetas par un moine copiste espagnol : Juan Francisco Garcia.
Le second livre, relié de cuir, est neuf. Ces pages sont vierges à l'exception des dix premières qui semblent avoir été recopiées du premier livre. A la neuvième page il y a un paragraphe traitant d'une espèce de dieu araignée portant le nom d'Atlach-Nacha. Il est dit qu'il finira de tisser sa toile avec la fin du monde, et que cette toile est bientôt terminée. Le texte est accompagné d'une illustration du dieu : cela ressemble beaucoup à la statuette.

Dans la chambre
Un lit défait, une commode, une table de chevet. Jet de TOC : Tombés entre le lit et la table de chevet, on trouve un prospectus sur les croisières à destination de l'Amérique et une carte de Manaus.
Le prospectus : La croisière pour Rio à bord de *l'Atlantique* a été soulignée, et l'escale de Récife est entourée.
La carte : Un pâté de maisons est entouré, le mot « Amazona » noté à côté.
Dans un tiroir de la commode, on trouve une pile de photographies représentant Garcia (depuis qu'il a découvert la « magie » de la photo, ce mégalo se fait tirer le portrait chaque fois qu'il le peut).

L'histoire de Garcia

En 1526 Garcia, accompagné de quelques compagnons d'armes assoiffés d'or, s'enfonce dans la jungle amazonienne. Ils croisent par hasard le chemin des Ouapangas. Ses connaissances en magie noire lui évitent d'être massacré, et il parvient à s'imposer comme sorcier et à percer le secret de la vie éternelle. Il a 439 ans, mais n'en paraît pas plus de 40. Il est assez petit, très fin et a le regard noir et glacial. Il tire ses revenus d'une poignée d'énormes émeraudes ramenées du fond de sa jungle adoptive, et s'est auto-proclamé comte. Il recherchait depuis vingt-trois ans la statuette que l'un des membres de l'expédition Cartrigh avait dérobé à son peuple. Elle avait été récupérée par le marin qui avait secouru le malheureux, lui l'avait ensuite perdue au jeu contre un autre marin, qui s'en était aussitôt débarrassé. Mais ce dernier périt en mer lors d'une tempête avant de pouvoir dire ce qu'il en avait fait, et la statuette ne réapparut qu'à l'occasion de l'exposition du musée.

Les renseignements sur Garcia
Des recherches auprès des bibliothèques ou des librairies pourront apporter certaines précisions : il y a 1 % de chance qu'un bibliothécaire ait entendu parler de Garcia, mais tout dépend où l'on s'adresse (on a plus de chance dans une librairie spécialisée dans l'occulte ou les très vieux livres, à la bibliothèque d'une église catholique, chez un spécialiste de la religion au Moyen Âge, etc.). Avec de la chance on pourra même avoir accès à une gravure de Garcia datant de 1516.

Au Brésil

Récife

Les investigateurs devraient maintenant être en mesure d'entreprendre un long voyage en direction de Manaus au Brésil.
Le départ de *l'Atlantique* (L=240 m ; l=25 m) est prévu pour le 5 avril 10 h. Il suit le trajet Liverpool – New York – Récife – Rio. Le voyage durera quatorze jours (avec deux jours d'arrêt à New York.). Il y a 7500 miles environ. Le prix du billet 2e classe est de 420 $ et de 1260 $ en 1re.
Récife est une ville portuaire active (exportation de café, coton, viande) qui commence à s'industrialiser. On peut y voir une église baroque (XVII-XVIIIe siècle), des maisons coloniales... Fondée par les Portugais en 1548, elle se développa sous l'influence des Hollandais qui l'occupèrent au XVIIe siècle.
Ici tout le monde parle portugais et rares sont ceux qui parlent anglais. La monnaie est le cruzeiro : 1£=1 $=160C.
Renseignements pris auprès de la population, le meilleur moyen de rejoindre Manaus est de prendre l'avion (fortement déconseillé vu l'état de l'unique appareil qui ne s'est pas encore écrasé), ou bien de rejoindre Belém et, de là, remonter l'Amazone en caboteur. Quel que soit le moyen utilisé, rendez cette partie du scénario la plus vivante possible (ambiance western, gauchos, haciendas, etc.).

Manaus

Situé sur le Rio Negro, près de son confluent avec l'Amazone, c'est un port fluvial et un centre de commerce qui abrite une manufacture de caoutchouc, des raffineries de pétrole, etc. A la fin du XIXe siècle, Manaus était la capitale du caoutchouc et on peut y trouver de nombreux monuments de style néocolonial, dont un vaste opéra.
La ville est en effervescence : les colons européens se sont organisés en milice et font des incursions dans les quartiers pauvres. De nombreux jeunes gens ont mystérieusement disparu et les soupçons se sont portés sur les quartiers défavorisés, bien que ces familles comptent aussi leurs disparus.

L'hôtel Amazona

C'est un hôtel crasseux qui jouxte une taverne à marins. Il est tenu par un homme tout aussi crasseux, d'une soixantaine d'années. Il mâche un énorme cigare éteint et pue l'alcool. Le prix d'une chambre est de 600C la nuit et par person- ▷

ne (100C en marchandant un peu). Pour 400C, il peut fournir une de ses filles (pour la nuit). Le bar fourmille de prostituées qui transportent pas mal de trucs : morpions, syphilis…
Lorsque la secte de Altach-Nacha était en activité, les propriétaires de cet hôtel étaient chargés de fournir des victimes pour les sacrifices, en échange de belles émeraudes. Garcia est repassé par là afin de relancer le circuit, arrêté depuis 1906. Le patron du bar et ses hommes ne sont pas membres du culte, ils ne participent au trafic que parce qu'ils sont payés, et les investigateurs pourraient bien être leurs prochaines cibles.
Si les PJ arrivent à interroger un des hommes ou le patron, ils apprendront : la petite histoire de l'établissement ; que les captifs sont pris en charge par des inconnus portant une araignée tatouée sur la main gauche ; personne ne sait où ils sont emmenés, mais ils pensent que cela pourrait avoir un lien avec les Ouapangas (voir plus loin).

Enquête en ville

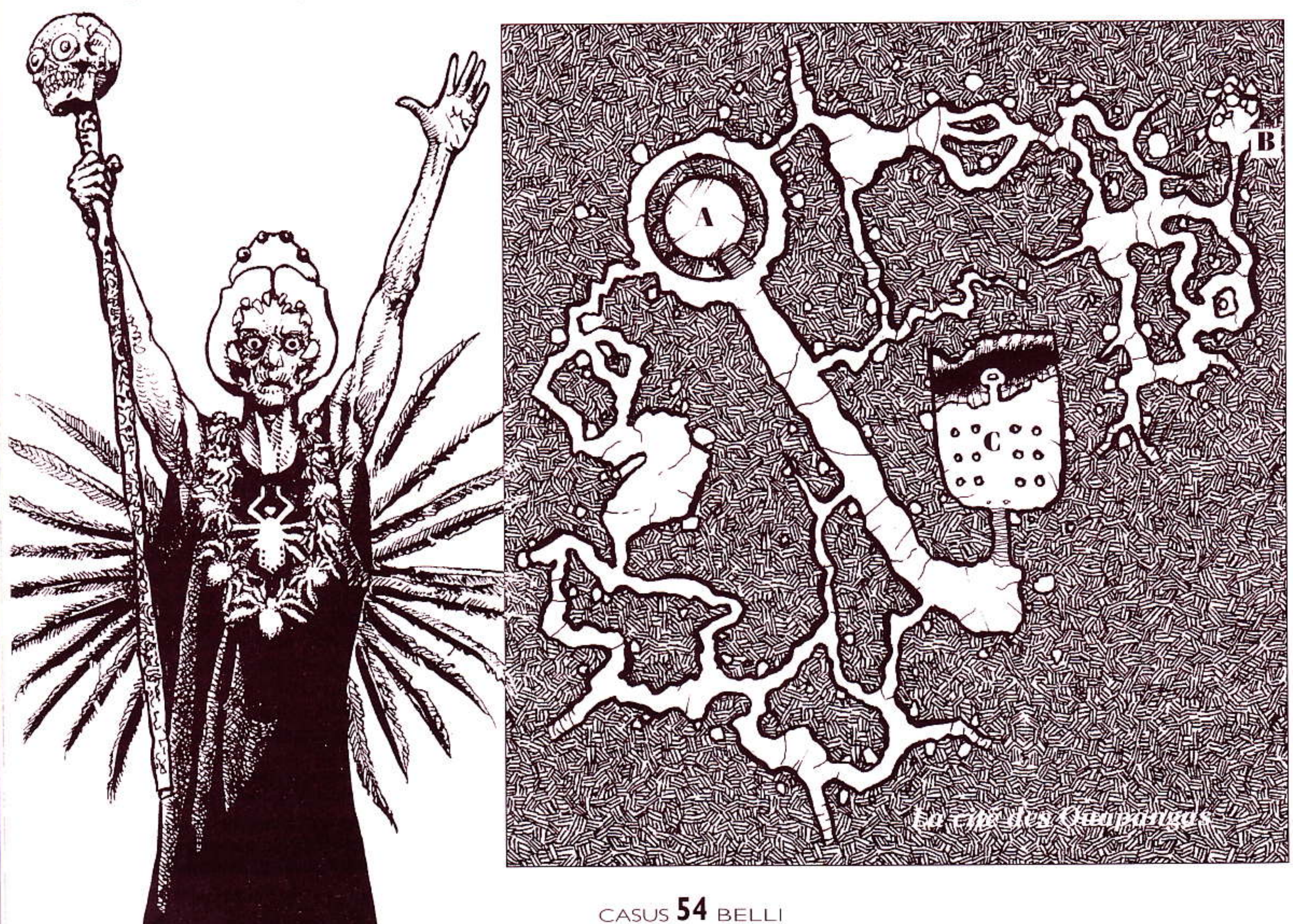
A la bibliothèque, à l'ambassade d'Angleterre, aux archives des journaux, on peut trouver la trace de l'expédition Cartrigh partie le 12 septembre 1890. Elle recherchait une légendaire citée précolombienne. Personne n'en est jamais revenu. Certaines rumeurs prétendent qu'elle se serait fait exterminer par la tribu des Ouapangas, un peuple cruel présent dans beaucoup de récits indigènes, mais dont il n'y a aucune preuve de l'existence. D'après les divers documents retrouvés, les PJ pourront localiser approximativement la cité.

L'expédition

Le voyage jusqu'à la cité durera environ vingt-trois jours (350 miles à travers la jungle). Il faudra remonter l'Amazone, puis le Purus (huit jours en pirogue). Quinze jours de marche à travers la jungle seront ensuite nécessaires pour faire les quelques 130 miles restant. Il sera nécessaire de recruter des porteurs et des guides. A partir du moment où le but de l'expédition sera connu, les investigateurs subiront les tentatives d'assassinat de la part des fanatiques du culte. C'est alors qu'interviendra Benjamin Ellias Tobby Jefferson Davis Jr. (Ben pour les amis). Cet homme robuste d'une trentaine d'années a l'air très sympathique. Il porte un large chapeau, des gants et un impressionnant revolver.
Il a entendu dire que les PJ voulaient monter une expédition et il se propose comme guide (en échange de la modique somme de 400$. On peut marchander). Il a participé à de nombreuses expéditions à caractère ethnologique et anthropologique et connaît quelques hommes sûrs. Si les personnages sont peu habitués à l'organisation de telles expéditions, il pourra s'en occuper, seul ou bien servir de conseiller technique pour le choix du matériel, des porteurs, etc.
Derrière ce personnage d'une grande gentillesse se cache un homme cupide à l'extrême. Lui aussi a entendu parler de la cité et des légendes disant qu'elle regorge d'or et d'émeraudes. S'il apprend que la statuette a une quelconque valeur il pourrait décider de s'en emparer, même si pour cela il devait laisser ses nouveaux amis se faire massacrer.
La jungle est le royaume des insectes, des reptiles, des prédateurs. Les cinq derniers jours de marche se feront dans un environnement de plus en plus hostile. Les animaux disparaissent au profit des araignées, de plus en plus nombreuses, qui tissent des toiles immenses en travers du chemin. Tous les porteurs effrayés quitteront l'expédition. Seul Ben restera. Le dernier jour, la végétation luxuriante a laissé la place à des arbres sans vie parasités par les araignées et leurs toiles (jet de SAN : 1d3 pts si raté).
Après quinze jours de marche dans la jungle, huit heures par jour à se frayer un chemin au coupe-coupe, les investigateurs devraient être épuisés (leur retirer des points de FOR pour simuler cet état).

La cité

Les PJ l'atteindront après trois ou quatre heures de marche dans un enfer de désolation. Ce n'est qu'un amas de ruines cyclopéennes à la géométrie indéfinissable, recouvert par la végétation fanée : des colonnes, des murs entiers sont au sol, enchevêtrés dans les racines d'arbres morts, où grouillent des milliers d'araignées de toutes tailles et de toutes espèces. Un seul bâtiment



CARACTÉRISTIQUES

▶ Garcia

FOR 11; INT 17; CON 13; POU 18; TAI 12; DEX 13; PV 13.
Armes: Coup de poing 50 % 1d3; Dague 78 % 1d6.
Sorts: Se transformer en serviteur d'Atlach-Nacha; Contacter Atlach-Nacha; Flétrissement; Signe de Voor; Malédiction d'Azathoth; Étreinte de Cthulhu; Poigne de Nyogtha; Posséder; Souffle de Cthugha; quelques sorts d'invocation et de contrôle.

Posséder: 3 pts de SAN, 14 pts de magie. Il faut 30 secondes de concentration pour lancer ce sortilège. A la fin de ce délai, il faut faire un jet de POUxPOU. S'il est réussi, la victime est totalement sous les ordres du lanceur jusqu'à ce qu'elle ait exécuté la tâche demandée. Si elle est gravement blessée (plus de la moitié de ses points de vie), la victime se libère de l'emprise du lanceur, se retrouvant en état de torpeur et incapable de se rappeler quoi que ce soit.

Souffle de Cthugha: 1 mn de concentration. 1 pt de magie tous les 2 rounds. Ce sort permet de créer un rayon d'énergie capable de faire fondre la pierre.

▶ Garcia en serviteur d'Atlach-Nacha (araignée géante)

FOR 17; CON 25; TAI 12; PV 19. Morsure 70 % 1d6+1d4; Armure 7 pts.

▶ Le majordome de Garcia

FOR 12; INT 11; CON 10; POU 7; TAI 14; DEX 12; PV 12.
Armes: Coup de poing 50 % 1d3; Couteau 40 % 1d4+2.

▶ Le patron de l'hôtel Amazona

FOR 14; INT 8; CON 14; POU 7; TAI 14; DEX 10; PV 14.
Armes: Coup de poing 55 % 1d3+1d6; Lutte 55 %.

▶ Ses hommes de main

FOR 12; INT 7; CON 13; POU 10; TAI 12; DEX 11; PV 13.
Armes: Coup de poing 55 % 1d3; Lutte 50 %; Couteau 50 % 1d4+2.
S'il y a des morts ou même seulement des blessés parmi eux, ils rompront le combat.

▶ Les fanatiques ouapangas

FOR 12; INT 7; CON 13; POU 8; TAI 12; DEX 14; PV 13.
Armes: Coup de poing 55 % 1d3; Poignard 70 % 1d4+2.
Ils portent tous une araignée tatouée sur la main gauche.

▶ Ben

FOR 14; INT 14; CON 14; POU 13; TAI 16; DEX 12; PV 15.
Armes: Coup de poing 70 % 1d3 + 1d4; Cal 45 auto. 65 % 1d10+2.

▶ Les araignées géantes

FOR 5; INT -; CON 7; POU 8; TAI 4; DEX 10; PV 6. Morsure 50 % 1d2 pts FOR/round; Toile 65 % enchevêtrement FOR 8.

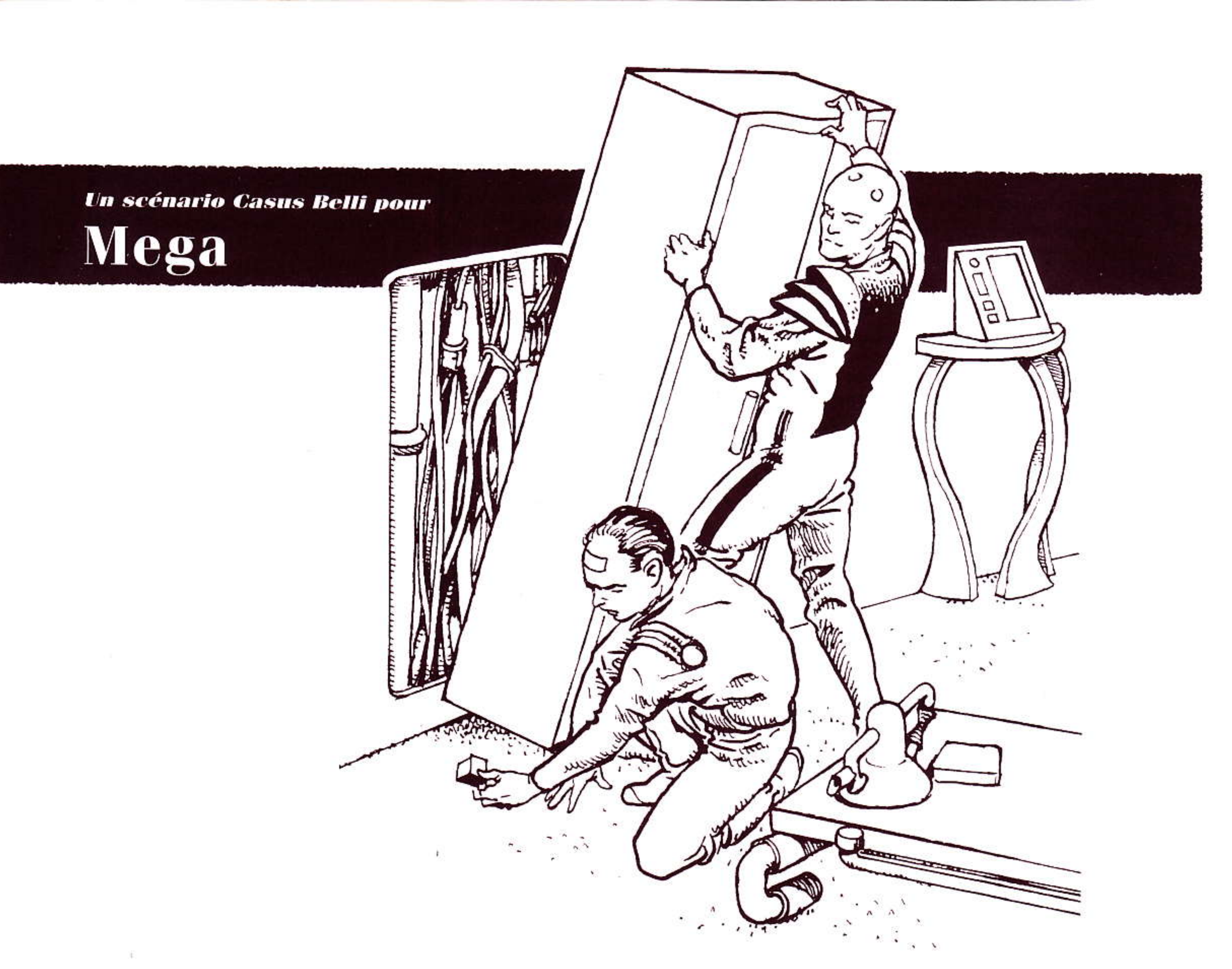
est encore debout. Le chemin y menant semble avoir été foulé par des milliards de pieds. Il conduit au village de la tribu des adorateurs d'Atlach-Nacha: les Ouapangas.
A) Le bâtiment. Il est vide, à part les araignées grouillant partout. Le mur du fond est percé par un large escalier qui semble s'enfoncer dans le sol.
B) L'éboulement (facultatif). Une partie du sol se dérobe sous les pieds des PJ. Ils se retrouvent plusieurs mètres sous la surface et il leur est impossible de remonter; efficace pour les perdre un peu dans le dédale de galeries. Ils peuvent faire des rencontres: soit une veine d'émeraude, soit 1d6+4 araignées géantes les attaquent en deux groupes séparés, l'un par devant, l'autre par derrière et avec un temps de retard. Gardez à l'esprit que ces galeries sont très anciennes et qu'elles peuvent s'effondrer à tout moment surtout dans les tunnels latéraux.
C) La grande chambre de cérémonie. Ce vaste hall est le centre du rituel dédié à Atlach-Nacha. De larges marches taillées dans la roche partent du tunnel principal et mènent 30 m plus bas. Le sol de la pièce (200x 100 m) est lui aussi taillé dans la roche et irrégulier. Le plafond, à 40 m de haut, est soutenu par une douzaine de colonnes immenses sur lesquelles sont accrochés des porte-flambeaux. Il n'y a pas une seule araignée.
● **L'autel**. On y accède par une passerelle taillée dans la pierre surplombant un gouffre. C'est un énorme bloc de rocher (2x1x1,5 m) qui doit sa couleur sombre au sang séché qui le macule (-1/-1d4 pts SAN). La statuette est posée dessus (elle est magique, et permet d'augmenter de 30 % les chances de contacter Atlach-Nacha).
● **Le gouffre**. La moitié de la salle est constituée par un gouffre sans fond. Des espèces de cordes blanchâtres recouvertes d'une substance translucide et gluante plongent dans ses entrailles. Si un investigateur tombe dans le gouffre lancer 1d100: 01-40: il tombe sans espoir de rattrapage; 41-100: il est arrêté, 60 m plus bas, par la toile d'Atlach-Nacha. Il y est englué (FOR 30). Atlach-Nacha finira par venir déguster ce petit-déjeuner si personne ne le sort de là.

La cérémonie

Les investigateurs vont assister à la première cérémonie d'invocation depuis quarante ans. Les Ouapangas arrivent jusqu'au temple en procession. Leurs corps nus sont décorés de dessins blancs. Certains ont des pieux et des sarbacanes, d'autres brandissent des torches. Ils ont tous une araignée tatouée sur la main gauche.
Garcia est à leur tête. Il porte une ample tunique noire et un collier de mygales séchées. Sa coiffe est composée de deux énormes chélicères qui lui enserrent le visage. Il tient un lourd bâton surmonté d'un crâne humain (c'est un bâton magique qui lui confère 30 pts de magie supplémentaires).
Une vingtaine de jeunes gens des deux sexes (entre 15 et 19 ans) sont enchaînés et étroitement surveillés. Parmi eux il y a trois nouveau-nés. Avant d'entrer dans la salle de cérémonie, les adeptes laissent leurs armes dans le tunnel principal, puis ils allument des torches.
Une fois dans la grande salle, ils se mettent à danser au son d'un chant saccadé et violent. Garcia ne tarde pas à psalmodier puis à hurler des incantations d'une voix gutturale, brandissant son bâton de pouvoir. Les adeptes entrent en transe, bougeant et criant, pris de frénésie (0/-1d6 pts SAN).
Si les PJ n'interviennent pas, la cérémonie se déroulera comme prévue. Des victimes sont précipitées dans le gouffre, d'autres sont dévorées par les membres du culte (-1/-1d8 pts SAN). Les plus fanatiques se jettent eux-mêmes dans le gouffre.
Le grand prêtre égorge les nouveau-nés puis, après avoir couvert la statuette de leur sang, jette les corps aux adeptes qui les dévorent (-1/-1d8 pts SAN).
Au bout de deux heures de cérémonie, une créature hideuse sort du gouffre: elle ressemble à une énorme araignée noire et velue de plus de 2,50 m de haut. Elle arbore un étrange visage, vaguement humain, pourvu de petits yeux rouges bordés de longs cils. Elle se déplace dans le hall, tuant, avalant, emprisonnant dans sa toile des adeptes et les victimes (1/-1d10 pts SAN). Garcia brandit la statuette au-dessus de sa tête et psalmodie de plus belle tandis que les Ouapangas reprennent en cœur: « Atlach-Nacha! Atlach-Nacha!... » (*cf.* caractéristiques dans le livret des règles).
La vision d'horreur disparaîtra ensuite, repue. La cérémonie sera alors terminée. Les adeptes et Garcia s'endormiront sur place, épuisés. Après quelques heures ils s'en iront comme ils sont venus.
Note: Même si les investigateurs arrivent à sortir vivants et sains d'esprit du temple, auront-ils assez de vivres et de munitions pour rentrer et se défendre des attaques des Ouapangas qui voudraient récupérer leur statuette ou venger la mort de Garcia?...

Les investigateurs ayant survécu gagneront: 12 % en Mythe; 1d10 pts de SAN s'ils ont tué Garcia; 1d6 pts de SAN s'ils ont récupéré la statuette; 1d10 pts de SAN s'ils ont détruit une partie de la toile d'Atlach-Nacha; 1d6 pts de SAN par victime sauvée, à concurrence de 10 pts.

Emmanuel Derosier
illustration: Rolland Barthélémy
plan: Cyrille Daujean



Un scénario Casus Belli pour

Mega

L'homme qui voulut être roi

Ce scénario pour **MJ, joueurs et personnages expérimentés** utilise deux cadres de jeu (la planète Juh'Arddan et Pirate Point) présentés dans *La Gazette galactique* du n° 85, et p. 102 des règles de *Mega* version Descartes (pour Pirate Point). Il faut travailler un peu ces décors pour étoffer les descriptions du texte.

Briefing

Norjane, un matin comme tous les autres, et pour ne pas faillir à la tradition, une convocation en salle de briefing. Le major a l'air d'avoir passé une mauvaise nuit, et se montre un peu plus brusque que d'habitude.

« Bonjour messieurs. Vous allez hériter du dossier d'un agent assassiné en cours de mission. J'espère que vous ne ferez pas les mêmes erreurs que lui. Il y a quelques mois, nous avons découvert un important trafic d'armes qui suivait la filière classique : fabrication discrète sur une planète déserte par un gros consortium multiplanétaire, puis vente à des contrebandiers qui distribuaient à certaines entités politiques de la Frange. Rien que de très classique jusque-là, tout au plus un boulot pour la Garde galactique, qui s'en est d'ailleurs occupée avec son professionnalisme habituel.

L'ennui est qu'une partie des armes a disparu dans la nature, détournée par un employé du consortium, un certain Ydrav. La liste détaillée du matériel concerné figure dans le dossier… Son indélicatesse a été découverte par ses employeurs et, d'après nos rapports, il n'avait qu'une courte longueur d'avance sur un groupe de chasseurs de primes. Nous avons perdu sa trace sur Juh'Arddan.

Quelques semaines plus tard, l'un de nos observateurs en place sur Archid-9, un monde talsanite primitif, nous a fait parvenir un rapport dans lequel il était question de magiciens venus des étoiles qui foudroyaient ceux qui osaient leur résister à l'aide de « pierres magiques ». Il a réussi à nous en faire parvenir une. C'est un laser, du lot manquant. Il y a joint plusieurs vues holos de vaisseaux spatiaux, visiblement originaires de l'AG. Nous avons envoyé plusieurs équipes sur Archid-9. Parallèlement, nous avons chargé Parvas Carwen, l'un de nos meilleurs agents, de retrouver Ydrav et de remonter jusqu'à son commanditaire. Carwen s'est rendu sur Juh'Arddan. Il a été retrouvé mort dans l'un des hôtels du continent nord, il y a quarante-huit heures de temps standard. Vous allez vous rendre sur place, retrouver ses assassins et découvrir qui est derrière toute cette histoire. Vous partez dans dix minutes. Bonne chance. »

Le major n'a malheureusement guère de renseignements supplémentaires. Le dossier qu'il leur remet contient en gros les mêmes informations, un peu plus délayées, plus quelques renseignements sans intérêt sur Carwen et sa carrière de Mega (très bon agent, remarquablement noté). La liste des armes que les PJ sont censés retrouver est décourageante : il y en a littéralement des tonnes, et il s'agit de matériel de guerre lourd et semi-lourd (de l'hovertank aux armes énergétiques d'appoint).

Le dessous des cartes

Toute cette affaire prend sa source à Pirate Point, et plus précisément dans le cerveau de Judhascar Hernscz, l'un des plus gros caïds du crime de ce secteur galactique. Judhascar est vieux, et commence à être blasé. Être à la tête d'une des plus grosses organisations criminelles de la galaxie ne l'amuse plus. Il rêve de défis nouveaux et de sensations fortes. Devenir roi d'une planète primitive, par exemple. Archid-9, avec sa civilisation quasi médiévale et ses paysages grandioses, est exactement le genre de monde dont il a toujours rêvé. Il avait bien assez d'hommes pour monter une petite armée, mais restait le problème de l'armement. En temps normal, le marché des armes de guerre est très surveillé par les autorités de l'AG. Mais un beau jour, son activité de contrebandier en gros lui a valu d'entrer en contact avec un certain consortium industriel qui faisait un peu de trafic d'armes. Corrompre Ydrav, l'un des employés du consortium, et le convaincre de disparaître avec un cargo entier de matériel lourd, n'a pas été si difficile. Dûment étiquetées « produits artisanaux de Gorgluth-V », les armes attendent paisiblement dans un entrepôt de Juh'Arddan. Judhascar a commencé à les faire sortir, par petites quantités, et à les utiliser pour sa tentative de conquête. L'opération était presque terminée lorsque Carwen a commencé à fourrer son nez dans leurs affaires. Les hommes de Judhascar l'ont assassiné, croyant avoir affaire à un « simple flic de la Garde ». Selon toute probabilité, les PJ vont leur donner l'occasion de s'en mordre les doigts.

ACTE I

Juh'Arddan

Bienvenue !

Le point de Transit se trouve sur le continent sud, dans l'habituelle cave bétonnée. Celle-ci est située sous un hôtel. L'agent résidant est une très belle jeune femme, qui les accueille très aimablement, leur donne de faux papiers, ainsi que l'adresse de l'hôtel où est mort Carwen. Si on lui demande d'autres précisions, elle soupire et répond que Carwen ne lui a pas envoyé de rapports. Il est arrivé une dizaine de jours avant sa mort, et ne l'a plus contactée après. Lorsqu'elle a appris son décès par ses relations dans l'administration planétaire, elle a averti la Guilde. Maintenant, c'est aux PJ de jouer.
Les navettes pour le continent nord sont fréquentes. Les Megas peuvent s'y précipiter, ou prendre quelques heures pour s'acclimater à leur nouvel environnement, et réfléchir à une stratégie. Ne vous privez pas pour leur décrire quelques merveilles pendant le trajet. Après tout, ils sont sur un monde qui abrite tous les chefs-d'œuvre de la galaxie, ou peu s'en faut.
L'hôtel où le crime a été commis porte le nom officiel d'« unité de logement et de divertissement QDXN - 694030 F », mais sa façade arbore en une demi-douzaine de langues « Palais des plaisirs ». C'est un immense bâtiment cubique qui, de l'extérieur, fait beaucoup penser à une usine, ou à une raffinerie. En revanche, l'intérieur est absolument magnifique, dans une centaine de styles planétaires différents.
Carwen était logé dans l'aile ouest, au second étage. Le personnel est essentiellement composé de robots, qui sont programmés pour faire la conversation aux clients sur le temps, l'exposition, les coutumes locales... mais pas sur les crimes. Quant au gérant (un gros Ganymédien vert vif, avec une crête rouge), il est peu causant. Si les PJ prennent la peine de l'approcher sous une couverture intelligente, il s'ouvrira un petit peu. Autrement, il les adresse à la police. Pour autant qu'il soit concerné, il n'est même pas certain qu'il y ait eu meurtre. Cela aurait aussi bien pu être un tragique accident. Carwen est rentré dans sa chambre un soir, et au matin, il était mort dans son lit, apparemment sans avoir souffert. Dans la nuit, le système de contrôle climatique de sa chambre s'est déréglé (ou a été déréglé ?). L'atmosphère de la pièce est passée du mélange oxygène-azote adapté aux humains à un composé azote-CO2, idéal pour les J'Rerther.
Si les PJ le désirent, il est même prêt à les laisser visiter la partie « privée » de l'hôtel, là où se trouvent toutes les machines qui régulent la gravité, la chaleur, la composition de l'air, et ainsi de suite (pour des raisons de rentabilité, les autorités planétaires ont imposé la construction de ces hôtels « modulaires », plutôt que de construire des hôtels conçus à 100 % pour certaines races exotiques). La totalité du système est régi par Astar, un ordinateur semi-intelligent qui est toujours heureux de bavarder avec de nouveaux venus. Il n'a malheureusement pas grand-chose à dire, sinon qu'il ne s'explique pas comment cette « malheureuse affaire » a pu se produire. En tout cas, il n'en est pas responsable et n'a rien remarqué d'anormal cette nuit-là (en fait, les assassins ont opéré à distance, pénétrant dans le système et le manipulant depuis leur planque, à des dizaines de kilomètres de l'hôtel). Après quoi, ils ont fait oublier leur intervention à Astar. Un PJ spécialisé en robotique pourrait peut-être comprendre de quoi il retourne... Astar est tout disposé à coopérer. A sa manière, il a peur que tout cela lui retombe sur le dos et qu'il soit reprogrammé ou pire, désactivé pour de bon.
La chambre de Carwen a été louée à une famille de touristes (des Talsanites issus d'une culture aristocratique et guerrière, qui prendront assez mal toute intrusion dans leur vie privée). Moyennant un peu de diplomatie, il est possible de la récupérer et de la fouiller. Collé derrière l'armoire, les PJ trouveront un petit cube noir, gros comme un dé à six faces. C'est un mémocube fabriqué à Norjane ! L'assassinat à distance a un défaut : il ne permet pas d'éliminer les preuves.
Le cube renferme les premières notes de travail de Carwen, comment il s'est rendu au centre administratif de la planète, comment il a épluché tous les manifestes de chargement des divers vaisseaux-cargo qui quittent régulièrement Juh' Arddan, et comment il s'est rendu compte que la société d'import-export Qwarbian était contrôlée en sous-main par un « parrain » célèbre, un certain Judhascar Hernscz. Dans ses dernières notes, il annonce son intention de fouiner dans cette direction.

Les autorités

Sur un monde comme celui-ci, elles sont discrètes, mais relativement efficaces en temps normal. L'ennui est qu'elles sont également débordées. La mort d'un simple touriste originaire d'une planète reculée de la Frange (la couverture de Carwen) a peu de chance de les mobiliser.
Après un bref examen du système informatique de l'hôtel et une fouille rapide des bagages de Carwen, elles ont délivré un certificat de mort accidentelle et classé l'affaire.

Qwarbian

En tout état de cause, pour la suite de l'enquête, les PJ vont avoir besoin de se rendre à la capitale planétaire, que les résidants appellent « le Centre ». C'est une petite ville-puits, située au pôle nord. Qwarbian y possède les quarante-cinquième et quarante-sixième niveaux. Le Centre a des allures de petite ville provinciale : quelques hôtels, une vie nocturne quasi inexistante, et une population qui tient à sa tranquillité. Il y a, bien entendu, des bornes d'information un peu partout. Il est possible d'y obtenir les informations de base sur Qwarbian.
C'est une grosse entreprise, extrêmement diversifiée. Entre autres choses, elle contrôle une partie du réseau de transport planétaire, plusieurs sociétés de travaux publics situées hors planète, et la concession de la « gestion du patrimoine artistique » d'un secteur situé au sud-est du continent (un secteur relativement petit, d'ailleurs : la moitié de la taille de la France).
Si les PJ cherchent à qui elle appartient, ils tomberont sur un holding basé dans l'équivalent galactique d'un paradis fiscal, qui lui-même appartient à un groupe d'investisseurs... dont un homme d'affaires qui, selon les dossiers de la Garde galactique, est l'homme de paille de Judhascar (encore faut-il avoir accès aux dossiers de la Garde). Le nom de Judhascar n'est pas très connu du grand public, mais la Guilde a quelques informations sur lui. Nous en reparlerons dans la seconde partie.
Pour l'heure, les PJ se trouvent dans l'obligation de s'assurer que Qwarbian est bien impliquée. Par quel bout prendre un pareil mastodonte ? Les possibilités sont nombreuses, et attendez-vous à ce que les Megas aient leurs propres idées.

● Se faire passer pour des touristes et visiter le secteur administré par Qwarbian permet de prendre du bon temps, mais ne fera rien avancer du tout. ▷

● Il est possible de laisser tomber leur couverture, et d'expliquer aux autorités qui était Carwen, et ce qu'il venait faire. Il faudra dépenser pas mal de temps et de salive, mais la police locale connaît l'existence de la Guilde, et est prête à coopérer. Dans ce cas, les PJ pourront faire faire une partie du travail de routine par la police...

● S'infiltrer dans Qwarbian est une idée, mais inutile de s'y présenter en personne. Dans le meilleur des cas, les PJ seraient engagés comme agents de sécurité, et envoyés garder un entrepôt au fin fond de la planète. En revanche, le Transfert est une arme subtile et imparable. Il suffit de repérer un cadre de Qwarbian, de s'y transférer un matin lorsqu'il part travailler, et de fouiller sa mémoire, puis son système informatique. Il serait surprenant qu'ils tombent du premier coup sur le bon responsable, mais ils pourront trouver dans l'esprit de leur victime le nom du « directeur des projets spéciaux », un certain Horgvar. Selon le sondé, il a été nommé tout récemment et pour des raisons peu claires.
Il ne reste plus qu'à trouver Horgvar. Il dispose d'un grand appartement au quarante-cinquième niveau de la cité-puits, mais il y séjourne assez rarement. Il est plus souvent à Quadrant Nord, une petite unité administrative souterraine située à quelques centaines de kilomètres du pôle, juste au centre du secteur administré par Qwarbian. Si les PJ sont idiots, ils pourront tenter une approche directe, qui leur vaudra une discussion peu concluante, suivie presque immédiatement par l'envoi d'un ou plusieurs assassins. Là encore, le Transfert représente une solution plus subtile et infiniment plus efficace. Hélas, Horgvar a une Volonté élevée, et le processus risque d'être difficile (calculez-la de manière à laisser une chance aux Megas). Ils apprendront qu'Horgvar est en réalité Ydrav, dont le visage a été remodelé. Il ne lui reste plus qu'un chargement d'armes à faire disparaître, puis il partira pour Pirate Point. Pour l'heure, le matériel est stocké dans un entrepôt de Quadrant Nord. Les PJ peuvent lire l'emplacement dans son esprit.
Il est intéressant de noter qu'Horgvar-Ydrav est extrêmement nerveux, et terrifié à l'idée que ses ex-employeurs du consortium aient pu envoyer des chasseurs de primes à ses trousses. Les Megas pourront peut-être jouer sur cette peur... Mais n'oubliez pas qu'un homme effrayé est prompt à réagir brutalement, et fait facilement des erreurs.

L'entrepôt

Quadrant Nord est situé au milieu d'une chaîne de montagnes, dans l'un des rares coins du secteur où chaque centimètre carré ne soit pas occupé par des œuvres d'art. C'est un complexe souterrain parfaitement banal, avec des murs bétonnés, des entrepôts, un centre de communication et des zones d'habitation qui abritent les équipes de maintenance du secteur (les merveilleuses constructions de Juh'Arddan ont besoin d'être sans cesse entretenues et protégées des déprédations des touristes).
L'entrepôt qui intéresse les PJ est une vaste salle bétonnée, au premier sous-sol de Quadrant



Nord, juste à côté de la base des navettes orbitales (qui relient la base aux installations orbitales. L'installation est légale, mais rarement utilisée).
Les PJ vont sans doute avoir envie de jeter un coup d'œil. Le Transfert est, là encore, la meilleure solution. Il est également possible de se fabriquer de fausses accréditations et d'entrer en personne. Si c'est la solution choisie par votre groupe, n'oubliez pas de leur faire très peur... mais tout se passe bien.
Les armes sont emballées dans des conteneurs qui portent la mention « objets artisanaux », au milieu de conteneurs parfaitement innocents, pleins de statuettes, tapis et autre bric-à-brac pour touristes.
A ce stade, l'enquête est terminée. Les PJ n'ont plus qu'à donner l'adresse de l'entrepôt à l'antenne locale de la Garde galactique, qui intervient immédiatement, capture tout le monde et récupère les armes. Ceci fait (si les PJ sont d'humeur guerrière, laissez-les participer à l'action), il faut rentrer à Norjane.

Retour à Norjane

Les PJ font leur rapport, reçoivent quarante-huit heures de permission... et sont rappelés à la fin de la première journée. Le major explique que la Garde vient de leur transmettre le résultat des interrogatoires des prisonniers. Le lien avec Judhascar est confirmé. Par ailleurs, la situation sur Archid-9 s'est suffisamment dégradée pour que l'AG commence à envisager de faire intervenir la FRAG. Une action aussi brutale risquerait de causer des dommages irréparables à la fragile culture indigène (et à la planète elle-même ! La FRAG ayant tendance à vitrifier purement et simplement tout ce qui s'oppose à elle à coups d'armes atomiques). La Guilde a donc décidé d'une action plus subtile. Selon toute probabilité, c'est Judhascar qui est derrière l'offensive. Eh bien, les PJ vont l'enlever et le livrer à la justice (la Garde a refusé d'assurer elle-même l'opération ! Pirate Point n'est pas dans sa juridiction).
Le dossier sur Pirate Point est succinct, et celui sur Judhascar est à peine plus épais. Les PJ auront une idée de son apparence et de sa carrière (une longue liste d'exactions diverses, allant de l'escroquerie à la piraterie en passant par la contrebande et les trafics financiers).

ACTE II

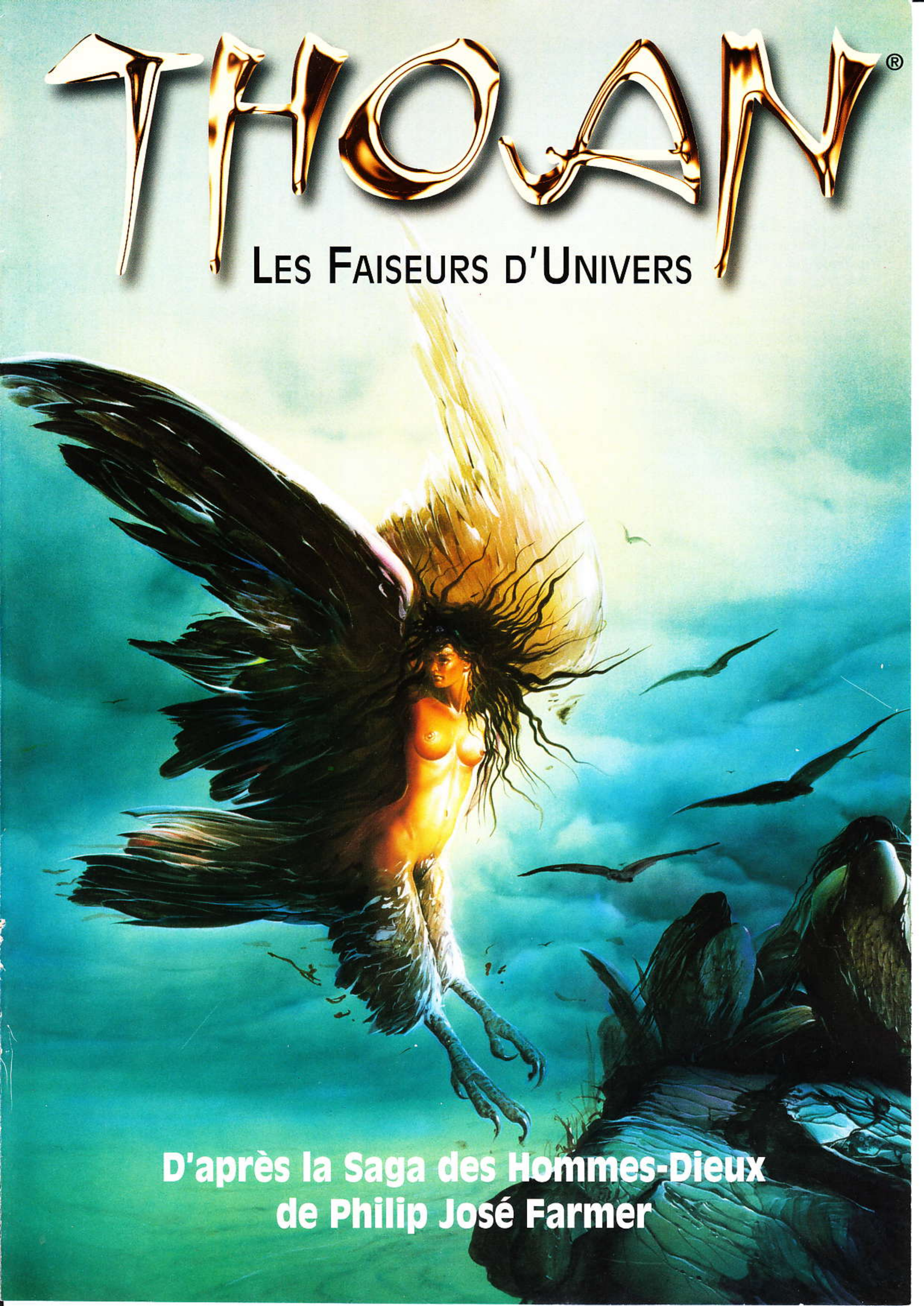
Pirate Point

Bienvenue ! (bis)

Les PJ sont transités sur Mandn'na-6, la planète la plus proche (qui appartient à l'empire fiblir). Ils débarquent en pleine opération espace-sol, lancée par les forces de l'autre empire fiblir. C'est le chaos, des dizaines de navettes survolent la ville, des troupes de débarquement équipées de ceintures anti-grav commencent à toucher le sol. Dans ce contexte, atteindre l'astroport et y voler un vaisseau n'est pas très difficile. Évidemment, les Megas risquent de se faire descendre par les chasseurs spatiaux ennemis (qui ne comprennent pas le mot « neutre »). Une fois de plus, faites-leur peur, obligez-les à lancer quelques dés, mais ne les pulvérisez pas.
Ils passent en triche-lumière juste à temps... Bien entendu, ils ont les coordonnées complètes de Pirate Point. Ils y arrivent deux heures subjectives plus tard. L'énorme station spatiale paraît relativement déglinguée, mais ses défenses sont en parfait état de marche. Ils sont interceptés par deux chasseurs, puis conduits à un sas, et présentés au contremaître.
Ce dernier est un gros humanoïde de race indécise, à la peau bleutée. Il écoute le baratin de couverture que les PJ ne manqueront pas de lui servir, et leur accordera la permission de séjourner ici « le temps que vous fassiez vos preuves » (son accueil sera nettement plus cordial si les Megas ont pris le temps de dévaliser une banque sur Mandn'na, de voler un vaisseau militaire, ou d'arraisonner un ou deux appareils marchands avant de venir).
Inspi BD : Pour avoir une bonne idée de l'ambiance qui peut régner sur une base pirate, lisez *Burton & Cyb* (Ortiz et Segura, 4 titres parus chez Glénat).

Le séjour

A partir de maintenant, les PJ sont membres de l'équivalent spatial de l'île de la Tortue. Ils vont disposer d'un ou deux jours de calme, le temps de reconnaître les lieux. Après quoi, les pirates s'attendent à ce qu'ils commencent à se rendre utiles. Autrement dit, qu'ils servent dans l'équipage d'un vaisseau pirate, ou qu'ils s'engagent dans « l'équipe administrative » placée sous le commandement du gouverneur de la station (cette année, il a été nommé par l'empire fiblir A. Il est censé veiller à ce que les pirates laissent les Fiblirs en paix, et prélever 15 % de taxes sur les prises. L'an prochain, il sera remplacé par un gouverneur venu de Fiblir B).
Il est assez facile de rencontrer un pirate travaillant pour Judhascar, et de sympathiser avec lui. Il y a des tavernes-casinos-bordels partout, et personne ne fait mystère du nom de son employeur. Se faire engager est un peu plus délicat, mais si les PJ ont des compétences intéressantes (combat, bien sûr, mais aussi mécanique, répa-


THOAN®
LES FAISEURS D'UNIVERS
D'après la Saga des Hommes-Dieux
de Philip José Farmer

THOAN, LE JEU DE ROLE

THOAN vous propose de jouer des personnages dans le contexte qui suit les multiples guerres thoannes et la mort de leurs si puissants hommes de science. S'ils ont toujours à leur disposition une technologie fantastique, les Thoans n'en comprennent plus les principes de fonctionnement. Incapables désormais de créer de nouveaux univers, ils sont condamnés à vivre dans ceux qui ont déjà été créés. Or les "cosmos privés" ne présentent pas tous le même intérêt, certains étant plus réussis que d'autres. Les Seigneurs se livrent donc à des guerres fratricides impitoyables.

Les joueurs incarnent des personnages, issus des univers de poche, entraînés dans un engrenage infernal. Après avoir accidentellement découvert l'existence des "portes" et des Seigneurs, ils tentent de reprendre le contrôle de leur destin et s'unissent pour survivre, traqués par les Seigneurs qui les considèrent comme une menace pour leur sécurité. Les personnages finissent donc par jouer un rôle important dans les conflits des Thoans.

L'Aventure commence sur le Monde à Etages, objet de très nombreuses convoitises. Les personnages des joueurs sont traqués par un Seigneur qui ne leur veut visiblement pas du bien. Escaladant les gigantesques monolithes de ce monde ou empruntant les "portes" qu'ils sont parvenus à découvrir, ils voyagent d'un étage à un autre, courant sans cesse le risque d'être transporté sur n'importe quel autre univers de poche.

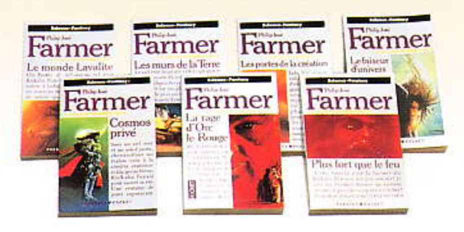
Ils découvrent ainsi de nouveaux mondes, des créatures insolites, ont accès à une nouvelle technologie extraordinaire et vivent des aventures très proches de celles que Farmer décrit dans ses romans. **Aventure EST le maître mot du jeu de rôle Thoan !**

LA SAGA DES HOMMES DIEUX

Tout comme William Blake ou Jim Morrison, qui ont eu les mêmes sources d'inspiration, Philip José Farmer a essayé d'imaginer et de décrire ce qui pouvait se trouver de l'autre côté de ce que tous trois appellent les "portes". L'interprétation des premiers s'est exprimée en poèmes épiques et en chansons, Farmer a développé sa propre vision à travers la Science-Fiction et, plus particulièrement, la Saga des Hommes-Dieux.

Dans les sept romans qui composent cette grande saga épique, l'auteur raconte le périple de deux hommes, Wolff et Kickaha le Rusé, à travers les univers de poche. De «porte» en «porte», ils cherchent à reconquérir le fabuleux Monde à Etages. Tout au long de cette odyssée, Wolff et surtout Kickaha seront opposés aux mégalomanes Thoans -appelés aussi Seigneurs- ainsi qu'à des adversaires hors du commun. Le plus terrible et le plus dangereux de tous étant sans conteste Orc le Rouge, redoutable Seigneur de la Terre.

La série tend ainsi à démontrer comment l'accès à une puissance quasi divine (obtenue, dans le cas présent, par une haute technologie) peut mener l'être humain à sa déchéance.





LES FAISEUR

HISTOI

22886 Av. J.C : Il n'existe qu'un seul univers connu, *Gardzrintrah*. La civilisation des Thoans y prospère en paix.

13504 Av. J.C. : Découverte du principe des univers de poche et de leurs "portes".

13031 Av. J.C. : Création, par Orc le Rouge, du premier univers de poche : la Terre.

12017 Av. J.C. : Incident des Thokinas, un autre peuple dont la civilisation est aussi avancée que celle des Thoans. Première guerre.

8006 Av. J.C. : Incident des Cloches Noires, voleuses de cerveaux. Deuxième guerre.

L'AVENTURE

ZEBRILLE

Incroyable force de la nature -soulever une tonne ne lui pose pas de problème particulier !-, le zébrille est un véritable colosse non dénué de cervelle. Sur Okéanos, d'où il est originaire, il est souvent choisi par ses pairs pour assurer le service d'ordre en cas de nécessité. C'est un être curieux de nature, plutôt bavard, et peu enclin à agir de manière instinctive ou impulsive. Capable de venir à bout de la plupart de ses adversaires, il est en plus très «coriace». Cette particularité s'explique par sa forte densité : bien que mesurant environ deux mètres, il pèse en moyenne 300 kgs. Et, aussi étonnant que cela puisse paraître, il se reproduit avec les dryades, grâce à une prouesse génétique du Seigneur qui l'a créé, lequel devait trouver cela très divertissant.





®

S D'UNIVERS

…RIQUE

7801 Av. J.C. : Destruction de *Gardzrintrah*, à l'issue de la guerre des Cloches Noires. Mort de tous les savants. Les Thoans sont contraints de vivre dans les 1008 univers de poche déjà créés.

5672 Av. J.C. : Début de la Guerre des Thoans. Troisième guerre.

1965 Ap. J.C. : Parution du premier tome de la "Saga des Hommes-Dieux".

1995 Ap. J.C. : Parution du jeu de rôle "THOAN, les Faiseurs d'Univers".

CONTINUE...

HROWAKA

Membre du réputé Peuple de l'Ours, introduit sur les Grandes Plaines il y a environ 2 000 ans, le Hrowaka est un superbe guerrier, maniant l'arc, le tomahawk et la lance à la perfection. Il est totalement intégré à la nature, qu'il vénère et respecte. Il connaît ainsi les meilleures techniques de chasse sur son Amerindia natale, pouvant se déplacer sans bruit ou se dissimuler très rapidement sur n'importe quel terrain.

Arrivés sur le plateau après les redoutables Hommes-Chevaux, les Hrowakas ont dû apprendre à lutter contre ces être féroces pour défendre leur territoire et leur vie. Ils sont aujourd'hui leurs plus farouches ennemis. Souvent confrontés à la barbarie des Hommes-Chevaux, ils ont développé une grande résistance à la torture, grâce à des techniques affermissant grandement la volonté, enseignées par le chaman de la tribu.



UN JEU DE ROLE ORIGINAL, RICHE ET NOVATEUR

Originalité du thème : Les univers adjacents(*) -à ne pas confondre avec les univers parallèles(**)- ont été, jusqu'à présent, peu utilisés par les auteurs de jeux de rôle.

Originalité du système de jeu : simple, rapide mais **complet**, il permet de créer un personnage en moins de trente minutes. On aborde le système de règles et l'univers en jouant une partie en solitaire, au terme de laquelle tous les grands principes du jeu sont assimilés. La mécanique du jeu est axée sur l'**héroïsme** et l'**aventure,** grâce à un système de récompense qui incite les joueurs à tenter, pour leurs personnages, les actions les plus audacieuses et les plus spectaculaires. Il est également **universel** et ne nécessite jamais plus de six dés à six faces pour résoudre une action, grâce au principe novateur des ***échelles.***

Richesse de l'univers de base. Le Monde à Etages se présente comme une gigantesque tour de Babel composée de cinq niveaux radicalement différents les uns des autres :

- ✦ *Okéanos*, habité par des créatures fantastiques issues de la mythologie grecque (faunes, sirènes, dryades…)
- ✦ *Amérindia*, peuplé par plusieurs tribus amérindiennes précolombiennes (dont une de type maya vivant au sein d'une fabuleuse cité sculptée dans une montagne de jade), une peuplade viking, et de terrifiants Hommes-Chevaux mangeurs d'hommes !
- ✦ *Drachelând* présente une situation géopolitique particulièrement complexe avec ses chevaliers semblant tout droit sortis des Légendes de la Table Ronde et ses dragons, fidèles à leur réputation.
- ✦ *Atlantide*, mystérieux pays dévasté par les éléments déchaînés, est peuplé par les rescapés de la fameuse Atlantide de la Terre. Ses habitants (Amazones, Atlantes, Négroïdes, Anthropoïdes...) sont en lutte perpétuelle pour s'approprier la plus grande richesse du plateau, le métal...
- ✦ enfin, le *Palais* du Seigneur, véritable forteresse d'où il contrôle et surveille son univers, et se tient prêt à parer aux assauts des Thoans... ou des Personnages Joueurs !

(*) Univers adjacents : nombre limité d'univers placés côte à côte dans un espace où le temps s'écoule selon un rythme identique et reliés par des points physiques (les Portes dans le cas présent).

(**) Dans leur sens le plus large, ils correspondent à ce que Lewis Carroll nommait «l'autre côté du miroir». Exemples : les univers de Lovecraft, Burroughs, Moorcock, C.L. Moore, Merritt, Zelazny (Ambre)... pour les jeux de rôle, Planescape (AD&D), Castle Falkenstein.

PHILIP JOSE FARMER

Né en 1918 dans l'Indiana, Philip José Farmer, qui vit à Peoria, Illinois, est l'un des derniers grands écrivains américains de *l'Age d'Or* de la Science-Fiction. Avec trois prix HUGO *(Les Amants Etrangers -1953-, Les Cavaliers du Fiel ou le Grand Gavage -1968-, Le Fleuve de l'Eternité -1972)* et un prix NEBULA, il est reconnu pour son audace, son imagination débordante et son absence de tabous littéraires. Il est, en effet, le premier écrivain à avoir introduit l'érotisme dans la Science-Fiction, jusque-là très pudibonde, avec son fameux roman *Les Amants Etrangers*. Ses thèmes fétiches reviennent tout au long de son œuvre : immortalité, religion, métabolismes étranges, érotisme...

Les héros Farmeriens aiment se lancer dans des quêtes prométhéennes, dont ils sortent grandis. L'aventure a toujours sa place dans les romans de Farmer, le summum étant atteint avec la Saga des Hommes-Dieux, sa plus grande série avec le Monde du Fleuve.



FICHE TECHNIQUE

Livre de 432 pages, richement illustré, sous couverture cartonnée.
Peinture de couverture : Siudmak. Illustrations intérieures : Alexis Santucci.
Introduction originale de Philip José Farmer (comportant une révélation étonnante…!)
Présentation du concept des univers adjacents
Règles de simulation, scindées en trois parties :

- ✦ Système interactif d'apprentissage des règles (partie solo)
- ✦ Règles techniques universelles
- ✦ Précisions de règles

Description exhaustive des cinq plateaux du Monde à Etages (Okéanos, Amérindia, Dracheland, Atlantide et Palais du Seigneur)
Présentation de vingt types de personnages (dryades, zébrilles, faunes, Amérindiens, Hommes-Chevaux, ...)
Bestiaire (près de soixante-dix créatures)
Liste d'objets technologiques thoans (armes, "portes", systèmes de protection, matériel de survie, véhicules, chimie, androïdes et robots...)
Trois scénarios progressifs
Grande carte en couleur du Monde à Etages

A PARAITRE EN 1995



L'ECRAN THOAN

Sur cet écran sont regroupées toutes les tables et les informations nécessaires au meneur de jeu. Cet écran est accompagné d'une campagne qui se déroule sur les cinq plateaux du Monde à Etages. Bonus : les caractéristiques complètes des héros de la saga. Illustration originale de Siudmak.

URIZEN

Ce supplément est consacré au plus surprenant des univers-prisons, un piège aux dimensions cosmiques, conçu par le Seigneur Urizen à l'intention de ses enfants. Un univers de rêve pour tester ses talents de survie... Avec de nouveaux personnages à incarner, de nouveaux objets technologiques, les fiches de plusieurs Thoans très puissants, et une longue campagne à travers les planètes pièges d'Urizen.

COSMOS PRIVES

Comment créer son propre univers de poche, à l'instar des Thoans ? Ce guide répond aux attentes des joueurs désireux de **jouer,** selon des règles très précises, toutes les étapes de la création de «leur monde».
Le résultat final ne sera peut-être pas tout à fait celui imaginé au départ, mais....Avec un exemple de création d'univers, suivi d'un scénario.

PRÊTS POUR L'AVENTURE ?



1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15 - France

Relations extérieures
Tél : (1) 46 48 48 26 - Fax : (1) 46 48 48 25



JEUX DESCARTES © 1995. THOAN, les Faiseurs d'Univers, est édité et distribué en accord avec Philip José Farmer c/o Ralph M. Vicinanza Ltd.-La Saga des Hommes-Dieux est disponible aux Editions Pocket (7 volumes).
Peintures de couverture et d'Urizen, écran © SIUDMAK. Illustrations intérieures © SANTUCCI

Imp. MÉTAIS s.a. - 95110 SANNOIS

rations, informatique... bref, tout ce qui est nécessaire pour faire marcher un vaisseau spatial), ils en seront quittes pour un examen de routine.

Ce sera leur première occasion de frapper : les « nouveaux » sont toujours présentés à Judhascar en personne, dans une sorte de salle du trône blindée adjacente à ses appartements. Par chance, il habite sur l'extérieur de la station... ça pourra servir par la suite. Judhascar est un vieux monsieur parfaitement ordinaire, qui adore jouer au grand-père, se lamenter sur son grand âge et traiter ses subordonnés comme des gamins. Évidemment, il y a une demi-douzaine de gardes dans la pièce, et les PJ sont fouillés à l'entrée.

S'ils ratent cette occasion, il faudra qu'ils en créent une autre. Judhascar est très occupé par sa tentative d'invasion d'Archid-9, mais garde quand même un œil vigilant sur ses autres affaires. Il sera ravi de féliciter des pirates particulièrement brillants (ou de réprimander des éléments peu doués. Selon l'ampleur des bêtises, la réprimande peut prendre n'importe quelle forme, jusque et y compris une raclée au neurofouet). Bien entendu, reste le problème des gardes, qui assisteront à toutes les audiences (sauf si les PJ arrivent à monter un bobard très convaincant).

Les Megas peuvent aussi tenter de s'introduire dans ses appartements. Cela exige une bonne connaissance des systèmes de sécurité, un peu d'électronique, peut-être un bon déguisement, un moyen de le neutraliser et un vaisseau rapide prêt à partir. En fait, il est même possible de découper la coque au laser et de passer par le vide.

Enfin, des Megas subtils pourraient essayer de jouer sur les rivalités entre chefs pirates. Il y a un certain Samnal qui déteste profondément Judhascar. Il n'attend qu'un prétexte pour le liquider... Aller le trouver et lui raconter les grandes lignes de ce qui se passe pourrait amener un allié puissant dans le camp des PJ. « Si vous ne nous aidez pas à l'emmener, vous allez avoir la FRAG ici dans les quinze jours. Alors que si vous nous donnez un coup de main, on s'en va et vous pouvez nous oublier ».

Laissez-les réfléchir et concocter leur plan. Stressez-les. Rappelez-leur qu'ils jouent leur vie à quitte ou double. Laissez entendre que certains pirates commencent à avoir des soupçons. S'ils traînent, glissez au passage que la situation sur Archid-9 doit s'être encore dégradée... A moins que vous ne soyez d'humeur cruelle ou qu'ils ne fassent preuve d'une remarquable stupidité, leur tentative sera couronnée de succès. Cela ne veut pas dire qu'ils doivent réussir sans anicroches. Quels que soient leur plan et leurs actions, il y aura forcément une faiblesse. Repérez-la et exploitez-la. L'idée est de terminer la partie par une scène spectaculaire, avec des tirs de laser dans tous les coins, et si possible une petite bataille spatiale (petite ? Ben oui. Apprenant que Judhascar a été enlevé, les autres chefs pirates ont tous la même réaction : « Bon débarras ! » Ils interdisent à leurs troupes de poursuivre les ravisseurs, soi-disant pour ne pas mettre sa vie en danger. Seuls les cinq chasseurs appartenant en propre à Judhascar se lancent à leur poursuite (les vaisseaux pirates étant trop gros et lents pour ce genre d'action).

CARACTÉRISTIQUES

▶ Truands, contrebandiers, pirates et autres chasseurs de primes

I 9(4), D 15 (7), V 14 (7), M 9 (4), E 8 (4)
P 12 (6), R 18 (9), F 16 (8), C 14 (7), A 12 (6)
Points de vie : 7/3/1 ; Initiative 8
Combat mains nues Att 7 Par 8 Esq 7 Prise 7 Renv 8
Combat armes blanches Att 7 Par 8 Esq 7
Arme : matraque (feinte 0) Att +2 Par +1 Esq -1 CA 1 CD2
Protection : texlar, comme armure mailles.
Tir : 6
Armes : paralysant, laser.
Talents : Acrobatie 7, Dissimuler 6, Discrétion 3, Filature 3, Endurance 6, Grimper 6, Remarquer détail 7, Pièges 6, Sabotage 6, Transmissions 3 (plus divers selon spécialité : les pirates auront Pilotage, les chasseurs de primes Pègre...).



Conclusion

Il ne reste plus qu'à filer sur Mandn'na-6 (où l'envahisseur a été repoussé), à regagner la salle de Transit et à rejoindre Norjane. Bien entendu, Judhascar ne se laissera pas faire. Les PJ risquent de devoir le maintenir sous sédatifs... Au Sanctuaire, on les délivre de leur encombrant colis. Cette fois, ils ont droit à une semaine de permission. Quelques jours plus tard, ils apprendront que Judhascar a été remis à la Garde après avoir donné l'ordre à ses troupes sur Archid-9 de cesser les combats. Tout est bien qui finit bien... jusqu'à la prochaine mission !

Complications et conséquences

Ce scénario se prête particulièrement bien à l'ajout d'épisodes supplémentaires, et peut parfaitement donner lieu à plusieurs séances de jeu, si l'improvisation ne vous fait pas peur.

• Carwen a parfaitement fait son travail. Mais si vous avez envie de compliquer un peu l'enquête, son mémocube annonce qu'il a restreint ses choix à trois ou quatre entreprises, dont Qwarbian. Les autres ont sans doute quelques peccadilles à se reprocher... et enquêter sur elles permettra aux Megas de profiter plus à fond des merveilles de la planète.

• Ydrav n'aura sans doute pas le temps de réagir à la présence des PJ. Cela dit, si ces derniers sont lents, vous pouvez parfaitement essayer de les liquider. La panne du système de régulation atmosphérique de leur chambre pourrait donner lieu à une scène amusante (ils ne vont certainement pas dormir en combinaison spatiale !). N'oubliez que Qwarbian contrôle aussi une partie des transports de surface. N'importe quelle navette ou bulle peut brusquement « se détraquer » et plonger vers le sol. Évitez autant que possible d'agir par l'intermédiaire d'assassins humains. La « folie des machines » est infiniment plus stressante...

• Vous vous souvenez des chasseurs de primes qui sont lancés à la poursuite d'Ydrav ? Eh bien, ils pourraient être juste derrière les PJ (ou juste devant) et interférer avec leur enquête ! Utilisez-les si vous avez l'impression que les Megas s'en sortent trop facilement. Il est possible de négocier un accord avec eux sur la base « vous nous laissez discuter avec lui, et après on vous le livre ».

• Pirate Point est un lieu passionnant, qui mériterait d'être exploré plus en détail. Si vous le désirez, laissez les PJ profiter un peu de leur couverture de pirates. Faites-les participer à une ou deux missions, piller quelques vaisseaux marchands et stations spatiales mal défendues. Les subtilités de la politique inter-pirates mériteraient d'être un peu creusées, tout comme les interactions entre les pirates proprement dits et les autres truands qui grouillent dans la station.

• Si vous avez l'impression que les Megas ne s'en sortiront pas seuls (notamment si vos joueurs manquent d'initiative), ils seront contactés par un agent de la Guilde, infiltré depuis des années à Pirate Point, qui connaît tout le monde et pourra (très discrètement) leur présenter ses amis, les faire nommer à un poste intéressant ou organiser une petite diversion.

• Parallèlement, si vous trouvez qu'ils s'en sortent trop facilement, vous pouvez toujours renforcer la sécurité. Que diriez-vous d'une petite visite chez Psi-Lheau, le télépathe fongoïde qui explore les esprits de tous les nouveaux venus à la recherche d'agents de la Garde galactique ? Ou tout simplement d'une vérification informatique de leurs identités de couverture ?

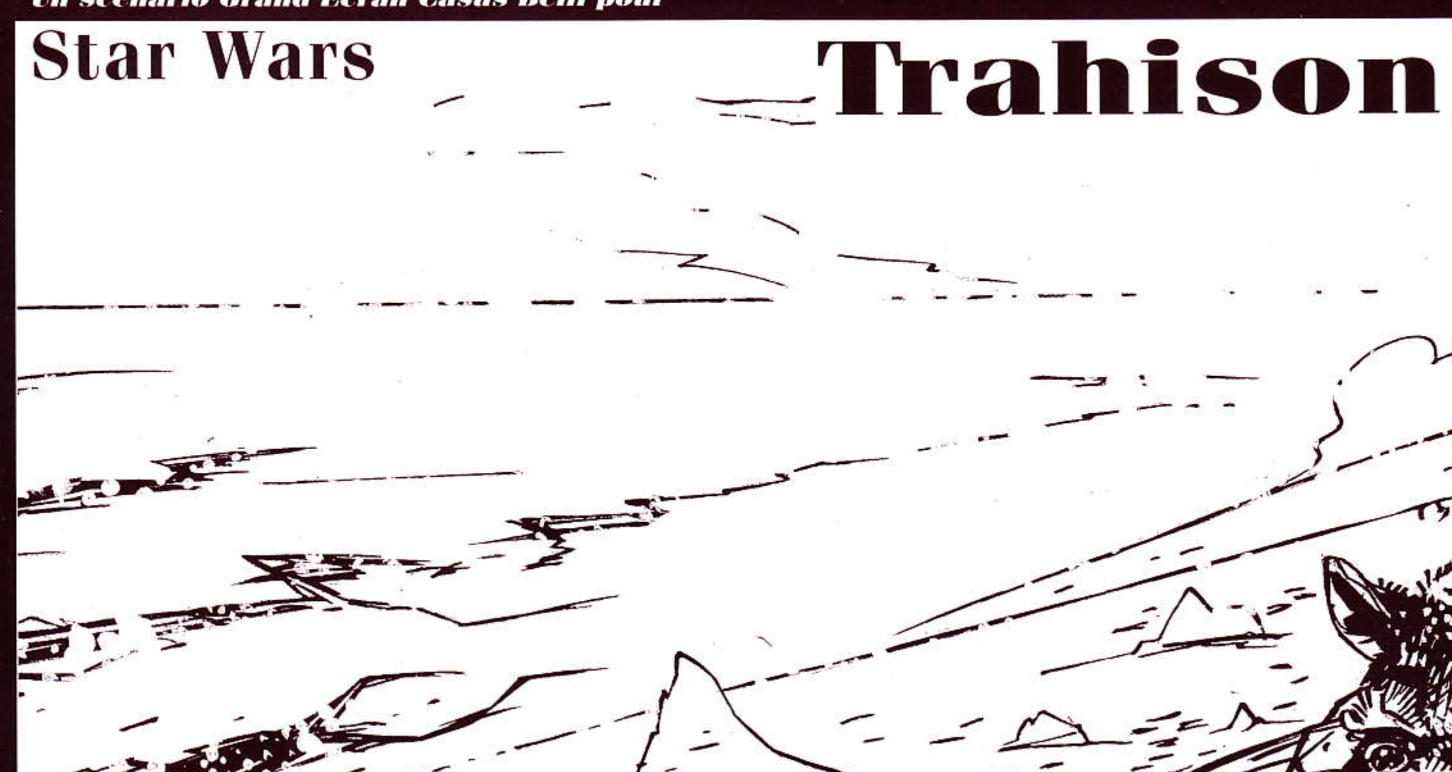
• Enfin, Archid-9, le véritable enjeu de ce scénario, a été laissé dans l'ombre. Et si les PJ étaient chargés d'apporter l'ordre de reddition aux troupes de Judhascar ? Et si parmi elles se trouvait un officier désireux de se tailler un petit fief ? Et si les PJ étaient, après la victoire, affectés à l'équipe d'écosophes qui va tenter de minimiser les dégâts culturels ? (ce qui risque d'être impossible : les Archidiens sont arrivés à un niveau culturel où ils ont des archives écrites, et ils ne vont pas oublier de sitôt les « démons tombés du ciel ». Dans une dizaine de siècles, ils seront mûrs pour l'espace... mais ils risquent de s'y lancer avec des idées de vengeance). ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

Star Wars

Trahison



Pour faire jouer cette campagne, le MJ a tout intérêt à bien avoir en tête les deux toutes les interactions. **Les personnages et les joueurs doivent être expérimentés.**

ÉPISODE I

SCÈNE I

Avant l'attaque

Les PJ viennent d'être affectés sur Hoth, dans un poste avancé, sous le commandement du capitaine Ténada. Ils ont pour mission, avec une dizaine d'autres Rebelles, de patrouiller le secteur en tauntaun. Bien que la zone en question soit relativement calme, les patrouilles ne sont pas de tout repos : le blizzard, le froid, les crevasses et les prédateurs obligent les Rebelles à redoubler de vigilance à chaque sortie.

Tirez 1d6 : 1-3 : tempête de neige ; les communications sont impossibles et les chances de se perdre sont grandes (jet de Survie moyen). 4 : crevasse ; l'un des tauntauns y tombe (jet d'Escalade-saut moyen). 5 : avalanche ; les personnages manquent de se faire emporter (jet d'Équitation difficile). 6 : monstre des glaces ; combat.

Au cours d'une de ces missions, un Rebelle sauvera d'une mort certaine l'un des PJ, et ce au péril de sa vie. Par la suite, les personnages sympathiseront certainement avec ce sauveur providentiel. Il s'agit d'un jeune noble du système Gasharn, nommé Orion de Daiwncast.

Un soir, le poste reçoit un message alarmant émanant du Q.G. : le commandant Skywalker est porté disparu ! La nuit va bientôt tomber ; il s'agit donc d'activer rapidement les recherches. Divers obstacles retardent les PJ qui choisissent de se porter au secours du jeune jedi. Après quelques heures, ils finissent cependant par trouver les restes d'un tauntaun. Après une fouille sommaire, l'animal s'avère être celui de Luke (c'est ce qu'indique sa plaque d'identification). Mais le blizzard a effacé toutes les traces et la visibilité est quasiment nulle. De retour à la base, les personnages croisent le capitaine Solo qui s'enquiert de la situation. Après avoir écouté leur rapport, et malgré les recommandations de l'officier supérieur, Solo part vers le lieu indiqué par les PJ avec un nouveau tauntaun. Les PJ doivent rester au poste car ils sont de garde cette nuit-là...

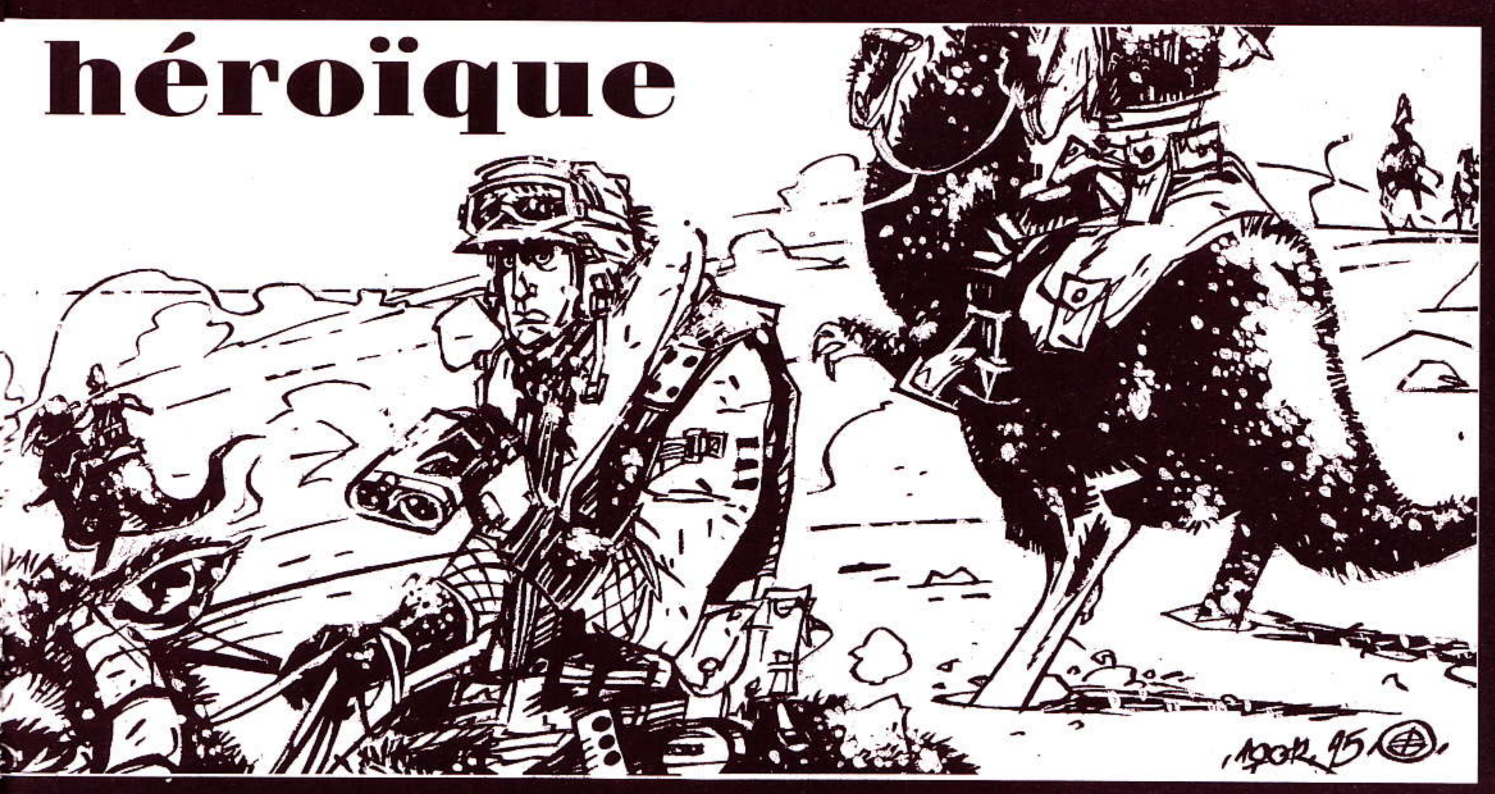
SCÈNE II

La bataille de Hoth

Deux jours plus tard, l'alerte retentit : les Impériaux attaquent ! La bataille de Hoth a commencé et les pertes sont grandes dans les rangs de la Rébellion. Les quadripodes avancent de leur pas lourd et puissant vers les tranchées où se sont rassemblés des milliers de Rebelles, bien peu armés face à de telles machines de destruction. Au-dessus du site, des vagues successives de Gamorréens volent courageusement à la rencontre de l'ennemi. Un peu partout, les décharges énergétiques des batteries lasers finissent par décimer les derniers combattants. Le poste avancé est littéralement pilonné ; les PJ s'y sont retranchés et tout autour d'eux, les blessés s'accumulent (veillez à ce que les PJ utilisent tous leurs medpacks). Pour finir, une décharge de quadripode atteint le poste de commandement ; Orion est mortellement blessé et les derniers medpacks viennent d'êtres utilisés. Même les pouvoirs d'un jedi sont impuissants face à de telles blessures. Agonisant, le jeune noble a le temps, en guise de dernières volontés, de confier sa chevalière et sa dague au PJ qu'il avait sauvé, et lui fait promettre de ne jamais s'en séparer quoi qu'il arrive. Peu de temps après la mort de leur ami, les PJ reçoivent le code d'évacuation. Ils doivent rejoindre leur transport au plus vite et abandonner la dépouille de leur compagnon parmi les décombres. Les personnages se dirigent maintenant au pas de course vers leur vaisseau, à l'abri dans l'un des hangars annexes de la base principale. Commence alors pour eux une course contre la montre à travers les lignes impériales... Nos héros devront faire preuve de discrétion pour éviter les patrouilles de soldats des neiges et les sondes impériales automatiques qui traquent d'éventuels rescapés (jets de Discrétion et de Recherche plus ou moins difficiles selon la tactique employée par les PJ).

Bien entendu, le but n'est pas de tuer les PJ, mais bien de leur faire vivre l'un des moments forts de la trilogie. Quoi qu'il en soit, après quelques échanges de tirs avec trois TIE embusqués dans les parages (jets de Pilotage, d'Écrans et de Canons de vaisseau), les PJ rejoignent leur transport et quittent définitivement le système. Les données d'astrogation ayant été déterminées à l'avance, le calcul des divers composants du saut hyperspatial ne sera pas très difficile (jet d'Astrogation facile).

héroïque



derniers films de la trilogie de *Star Wars*, et à bien lire le scénario pour en saisir

ÉPISODE II

SCÈNE I
La clandestinité

Tous les agents Rebelles du poste avancé sont affectés dans un système tranquille nommé Koduma. On leur fournit de nouvelles identités et on leur conseille de se faire oublier pour un temps. Le capitaine Ténada, qui est parvenu lui aussi à s'échapper de Hoth, est chargé de commander la cellule de résistance. Officiellement, il est le nouveau propriétaire de la cantina *La Ténébreuse de Korlian*.
La planète Koduma n'a rien d'exceptionnel : il s'agit d'un complexe de manufactures autogéré par un groupement de fabricants indépendants. L'Empire n'y possède qu'une petite garnison de deux cents hommes, équipée au mieux de cinq bipodes et de quelques véhicules blindés. L'officier en chef des Impériaux est le capitaine Orchack, un personnage retors et cruel, secondé par Freego, un Rodien spécialisé dans les missions d'espionnage, et Chtogruf, un Gamorréen qui participe avec beaucoup de zèle aux interrogatoires des prisonniers.
Durant deux mois, vous pourrez faire découvrir aux PJ les différentes facettes de la vie d'un clandestin (inspirez-vous par exemple des films basés sur les réseaux de résistance durant la Seconde Guerre mondiale). Les PJ disposent d'une cachette dans l'arrière-boutique de *La Ténébreuse de Korlian*, où sont entreposées quelques armes : quelques blasters, 2 fusils-blasters, 10 grenades et un détonateur thermal ainsi qu'un poste de transmissions holographiques de faible portée. Ils reçoivent généralement leurs instructions sous la forme de phrases anodines glissées parmi les programmes d'information. Quelques exemples :

« Le Bantha est dans le sérail » :
ordre au réseau de rester discret.
« Les mynocks ont bon appétit » :
mission de sabotage.
« Il y a un court-circuit dans la capsule de sauvetage » : dissoudre le réseau de communication.
« Les Jawas sont de sortie » :
livraison de matériel important.
« L'astrogation reste à calculer » :
renforts impériaux signalés dans le système.
« Les longs rayons des lasers de l'automne blessent mon cœur d'une décharge monotone » :
code réservé pour la mission du joaillier (voir scène II).

Pour décoder ces messages avec succès, les PJ devront réussir un jet de Bureaucratie de 5 plus 1 par mot. Attention aux contresens...
Au cours des premières semaines, les missions des PJ sont très simples (observation de la caserne et de ses effectifs). Avec le temps, elles deviennent cependant de plus en plus délicates (sabotages en tous genres ou assassinat d'un officier supérieur). L'atmosphère particulièrement pesante et tendue doit inciter les PJ à la prudence : en clair, ils doivent se méfier de tout le monde. Qui peut dire si le charmant voisin du dessus n'est pas un « indic » du B.S.I. ? Pendant deux mois, les personnages vont vivre le quotidien d'un « combattant de l'ombre » ; un quotidien difficile, fait de dangers et de sacrifices. Histoire de corser l'affaire, l'un des PJ peut tomber amoureux d'une représentante diplomatique, voire s'attirer la haine d'un officier impérial... Gardez tout de même à l'esprit que les missions confiées aux PJ n'ont un intérêt qu'au niveau local.

SCÈNE II
Mission sauvetage

Un beau jour, les PJ reçoivent pour mission d'aider un joaillier du nom de Phidias Silver à quitter la planète. La tâche est d'autant plus délicate que le malheureux a été fait prisonnier dans une petite cité, Koral, située à une dizaine de kilomètres de la capitale. Cette bourgade sans intérêt est peuplée de paysans obtus qui vivent principalement de l'élevage du bokrug (une sorte d'énorme bovidé pourvu de huit pattes et de cornes impressionnantes). Silver est accusé de collusion avec la Rébellion et sera bientôt transféré vers la forteresse impériale. Les PJ peuvent apprendre qu'Orchack a confié à ses deux hommes de main (Freego et Chtogruf) le soin d'y escorter le joaillier. Les habitants de Koral sont des gens frustres et peu amicaux. Ils se méfient des étrangers, mais ne nourrissent ▷

aucune sympathie pour l'Empire, qui les oblige à vendre leur bétail à bas prix. Si les PJ ne font pas preuve de snobisme à l'égard des autochtones, ils apprendront que Phidias est un artisan de renommée galactique et que son arrestation est une véritable surprise. Les affaires semblaient pourtant bien marcher pour lui, il avait même parlé d'une grosse commande (les Impériaux, suspicieux, soupçonnent un travail pour la Rébellion. C'est faux, mais cette dernière a jugé judicieux de donner un coup de main à un homme de ce talent, qui pourrait être utile plus tard). Cette fameuse commande concerne un riche particulier, qui n'a rien à voir dans l'histoire.
L'échoppe de Phidias est gardée par cinq membres de la milice locale (blaster 2D+2) et a déjà fait l'objet d'une fouille musclée. La « prison » où se trouve pour l'instant Silver n'est qu'un petit poste de garde, composé d'une grande cellule et d'un bureau miteux. Le shérif et les deux adjoints qui surveillent le prisonnier sont armés de carabines-blasters (compétence à 3D pour le shérif et à 2D+1 pour ses assistants).
Les PJ doivent agir avec discrétion et doigté. Primo : le shérif est apprécié de la population qui n'hésitera pas à le défendre en cas de conflit. Secundo : les personnages doivent éviter de blesser le joaillier durant l'opération. Une fois le prisonnier libéré, ils doivent l'amener à l'astroport où les attend un chasseur biplace chargé d'amener leur « protégé » en lieu sûr. Étant donné que la surveillance des plates-formes de décollage est assurée par des Impériaux plutôt chatouilleux de la gâchette, le dénouement risque d'être plutôt « musclé ». Prévoyez le renfort d'un où deux bipodes si la discrétion n'est pas le fort des PJ.
Durant les brèves effusions qui suivent sa libération, Phidias remarque la bague et la dague que porte l'un des PJ (celles d'Orion). Avant d'embarquer, il remercie chaudement ses sauveurs et particulièrement le possesseur des objets, qu'il nomme « Excellence » et à qui il demande « l'immense honneur » de pouvoir étudier plus longuement ces « objets sacrés ». Sur ce, il n'a que le temps de leur glisser à l'oreille qu'il vit dans le système Blinder et qu'il se fera une joie de les recevoir dans son humble demeure. A ce moment, plusieurs tirs de blasters éclatent et la déflagration frôle les PJ : une vingtaine de stormtroopers viennent d'être appelés en renfort. Les personnages doivent protéger le chasseur le temps qu'il décolle puis détaler sous le feu ennemi pour éviter d'être capturés.
Suivra ensuite une longue période d'accalmie, le temps pour nos héros de se faire un tantinet oublier...

SCÈNE III
Opération contrebande

Un mois plus tard, les PJ reçoivent un nouvel ordre de mission : « Le rancor a de grandes moustaches, inutile de le suivre. » Il s'agit de livrer un stock d'armes à une petite cellule rebelle dans le système voisin d'Assorhan. La marchandise en question doit d'abord être volée dans les entrepôts de la douane de Koduma, puis amenée dans la soute de leur propre appareil.

Historique du système Gasharn

Ce système est constitué d'une naine blanche et de trois planètes. Depuis quelques millions d'années, ces dernières s'éloignent de leur soleil, ce qui explique l'arrêt relativement récent de leur activité volcanique. Sur la planète la plus éloignée, la vie a commencé à prendre forme...
La planète Gash II (également appelée Gasharn), de type Corrus, possède une grande variété de chaînes montagneuses, lesquelles recouvrent près de 50 % des terres. Gasharn est donc extrêmement riche en minéraux, et son économie est florissante. Néanmoins, sa faune et sa flore ont tendance à disparaître en raison de l'exploitation intensive des richesses minérales. La population est essentiellement humaine.
Le système politique est de type monarchique, et le niveau de vie est incroyablement élevé. Le roi Badelon de Daiwncast a grand soif de puissance, et son épouse, Sarania, est effrayée de ses ambitions démesurées. Elle a raison : l'Empire, intéressé par les ressources minières de Gasharn, a signé avec le roi un traité de paix et de coopération économique. L'héritier du trône, le jeune Orion, ne partage guère les idéaux de son père, et l'idée de rejoindre l'Empire le répugne. Il se met à prêter main forte aux opposants de son père, les aidant à échapper à la police secrète de Gasharn pour leur permettre de rejoindre la Rébellion. En fouillant parmi les papiers secrets de son mari (lequel place en elle toute sa confiance), Sarania tombe sur un document hautement confidentiel : un traité de coopération militaire entre l'Empire et le système Gasharn, que l'Empereur doit venir entériner en personne.
A la suite de cette découverte, Sarania fait une copie du traité et demande au joaillier royal d'inscrire d'une manière très discrète les termes de cet accord dans la chevalière que Orion va recevoir pour sa majorité. Sans mettre son fils dans la confidence afin de ne pas le compromettre, elle espère (sans trop y croire) qu'un orfèvre de l'entourage des Rebelles s'intéressera à la chevalière et aura la curiosité de l'étudier. Sarania craint trop son mari pour agir ouvertement contre lui, mais elle tente parfois d'agir selon sa conscience. A sa majorité, et comme le veut la tradition, Orion reçoit une dague et une chevalière. Peu de temps après ses 21 ans, Badelon annonce à son fils qu'il va partir pour Coruscant pour achever ses études. Orion fait semblant d'accepter, mais, avec l'accord de sa mère, il change secrètement de destination et rejoint la Rébellion sur la planète Hoth. Au bout d'un moment, le roi, surpris de ne recevoir aucune nouvelle de son fils, interroge sa femme avec insistance. Un peu effrayée, Sarania lui avoue qu'Orion a rejoint la Rébellion. Bientôt, le joaillier passe à son tour aux aveux et révèle au roi la nature du travail qui lui a été confié par son épouse. Badelon prévient aussitôt l'Empire. Ce dernier décide alors d'envoyer son meilleur agent (Mara Jade) sur la piste d'Orion, pour l'éliminer et récupérer la bague. Elle retrouve le corps du jeune homme sur Hoth, mais trop tard : la chevalière a disparu ! Grâce aux ordinateurs de l'avant-poste, l'envoyée de l'Empire conclut que l'un de ses coéquipiers s'est emparé de la chevalière. La poursuite commence.

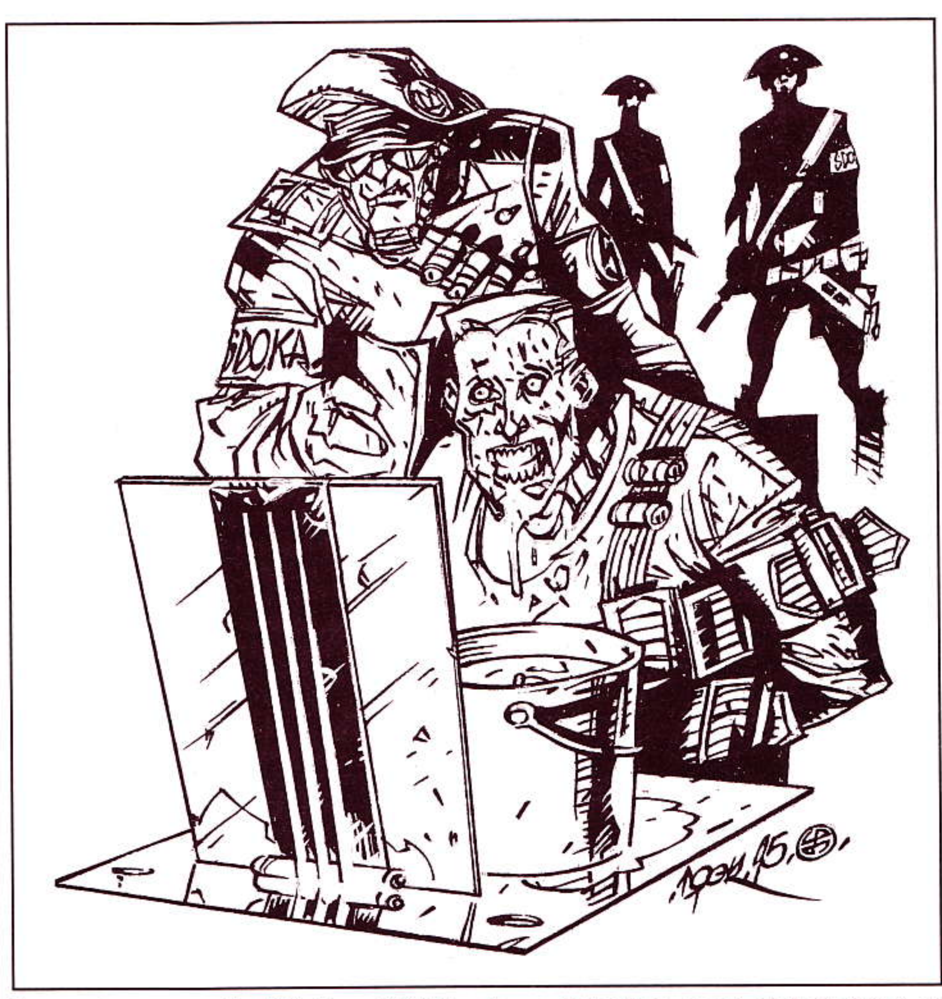
La dague et la chevalière d'Orion

Ces deux objets symbolisent l'appartenance de leur possesseur à une noble lignée et plus ils sont beaux et précieux, plus la lignée est noble.
Même s'il n'est plus tellement d'actualité, ce code est reconnu par la plupart des grandes familles de la galaxie. Les personnages arborant de tels emblèmes sont, la plupart du temps, accueillis avec les honneurs dus à leur rang.
La dague et la chevalière d'Orion sont faites d'un métal bleuté assez rare, le farnium, qui possède l'étonnante particularité de « chauffer » lorsqu'il se trouve à proximité d'un objet fait du même métal. L'utilisation du pouvoir jedi Sentir la Force sur la bague donnera de bons résultats : le farnium est indéniablement « habité » par la Force, même si personne ne sait exactement pourquoi. Orion a reçu ces deux objets à l'occasion de sa majorité (21 ans). Ils sont le fruit d'un magnifique travail d'orfèvre : trois pierres précieuses sont incrustées dans la garde de la dague, chacune d'elles représentant l'une des trois planètes du système Gasharn.
Le pommeau est une copie de la couronne royale, attestant de l'appartenance de son porteur à la grande famille des Daiwncast. La lame est gravée d'une inscription très fine : « le Respect et la Loi », la devise de Badelon et des siens.
Sur la chevalière, faite de farnium pur, se trouvent tout simplement les armes de la famille de Daiwncast : un diamant irisé accompagné d'une plume de criton (oiseau très rare de Gasharn possédant deux paires d'ailes) et d'un pic de force.
Par un procédé très complexe et fort peu usité appelé intra-micrograv ure, le joaillier royal a inscrit à l'intérieur de la chevalière le texte intégral du traité qui doit lier la planète Gash II à l'Empire. Seule une analyse très poussée, effectuée avec du matériel de pointe, peut permettre de le détecter.
La Rébellion possède ce matériel.

La planète Assorhan est la quatrième planète d'un système auquel elle a donné son nom. Malgré un climat essentiellement désertique, elle bénéficie d'importantes ressources minières qui suffisent à assurer très largement la survie de ses habitants. L'axe de la planète est incliné de telle sorte qu'en raison des températures extrêmes relevées aux pôles, il n'est pas possible de survivre très longtemps en dehors d'une zone large de quelques centaines de kilomètres (zone qui ceint d'ailleurs l'équateur). Ainsi seule la zone centrale d'Assorhan est habitée, le reste de la planète est livré à la convoitise de puissantes compagnies minières qui exploitent sans vergogne une main d'œuvre bon marché (les Assopohans, voir plus loin). Le soleil Rassrhan est une moyenne verte qui éclaire Assorhan pendant dix heures standard (la journée en comprend dix-huit). Les Assorhians se divisent en deux castes bien distinctes : les Ossapohans (ou « Élus »), qui ont la peau noire et les cheveux blancs, et les Assopohans (ou « esclaves »), qui ont la peau blanche et les cheveux noirs. Les nobles sont méfiants, voire méprisants, envers les étrangers. Tout manquement aux règles de savoir-vivre (ex : leur adresser la parole sans reculer au préalable de deux pas, sans poser le genou droit à terre et sans décliner le nom et les titres du noble auquel on s'adresse) peut entraîner une réaction hostile, voire, si les PJ y mettent un peu du leur, se terminer par un duel à la fibrante (une vibro-épée courbe munie à mi-lame d'une sorte de crochet, Dom : Vig+1D).

Ce système indépendant est gouverné par le primocrate Wycliff, lui-même conseillé par son grand chambellan et Premier ministre Matellius. La fille du primocrate est une jeune femme moderne qui accepte mal la société machiste et conservatrice des Ossapohans. Ses nobles aspirations à un monde meilleur sont parvenues aux oreilles des Impériaux qui ont décidé de manipuler la jeune femme afin de mettre le système sous leur coupe. Violetta pense réellement que l'Empire est un régime moderne qui permet à chaque citoyen de se faire une place dans le monde selon ses compétences et non selon sa naissance.

Matellius est quant à lui un personnage austère, méfiant, un brin fanatique, mais un homme d'État efficace et particulièrement avisé. Alors que nombre de personnes à sa place profiteraient de la situation pour s'enrichir sur le dos du peuple, le grand chambellan œuvre pour préserver l'indépendance du système. Son zèle, qui confine parfois à la paranoïa, le pousse à surveiller activement la population afin de prévenir et d'éviter tout complot révolutionnaire. Matellius n'apprécie pas l'Empire, car ce dernier tente de soumettre le système, mais il se méfie également des autres puissances étrangères, et en particulier de la Rébellion. Il pense en effet qu'il s'agit d'un groupe paramilitaire dont les actions sur Assorhan pourraient attirer inutilement l'attention et le courroux des autorités impériales sur le système. Il a appris que Violetta était en contact avec une puissance étrangère, mais il ignore qu'il s'agit de l'Empire. Il sait également que des espions infiltrés dans le palais préparent un coup d'État et projettent de renverser le primocrate pour le remplacer par sa fille. Par ailleurs, de nombreux officiers félons sont prêts à porter main forte à cette trahison.



Pour contrecarrer ce plan, Matellius a décidé, à l'insu d'un primocrate à moitié sénile et en tous cas trop naïf, d'équiper une armée secrète avec du matériel moderne (c'est un pirate qui le fournit en lui vendant de l'équipement impérial volé sur un galion stellaire).

SCÈNE IV
En prison !

L'astroport de Fegorhan, la capitale, se trouve à une vingtaine de kilomètres de cette dernière, au milieu d'un plateau désertique. Une fois sur place, les PJ sont accueillis par leur contact, un Rebelle prénommé Sukia. Malheureusement pour la Rébellion, ce dernier a été suivi à son insu par la police secrète de Matellius. Au moment où la transaction est sur le point de se faire, les gardes interpellent les PJ, qui sont aussitôt encerclés par une trentaine de hommes armés jusqu'aux dents et appuyés par deux navettes blindées. Leur équipement est confisqué (sauf la bague, dont le porteur sera curieusement molesté moins durement que ses compagnons), puis les PJ sont désarmés et emmenés dans les locaux de la Sdoka, la police secrète assorhiane. Les PJ sont séparés et interrogés par des officiers passés maîtres dans l'art d'extraire les aveux difficiles. Pour tenir le coup, il faut réussir des jets de Résistance d'une difficulté égale aux jets de Torture (4D) de ces redoutables bourreaux. Le supplice préféré des officiers de la Sdoka a été surnommé le « ravalement ». La victime est soigneusement attachée à une chaise fixée au sol et placée face à un miroir. Un officier badigeonne le visage du prisonnier avec un produit incolore et inodore, puis place entre ce dernier et le miroir un seau rempli d'eau claire dans lequel flotte une éponge. Le principe est très simple : le produit est un acide corrosif à action lente, qui ronge la peau petit à petit puis s'attaque à la chair, entraînant de terribles souffrances. Le miroir n'a d'autre utilité que de permettre à la victime d'apprécier les ravages du produit… Pour mettre fin à cette torture, il suffit de nettoyer le visage du prisonnier avec une éponge gorgée d'eau. Durant la première heure, de simples cloques apparaissent (Résistance diff. 5, Dom 1D). Au cours de la deuxième heure, la peau prend une teinte jaunâtre et des petits trous commencent à se creuser (Résistance diff. 10, Dom 2D). Au début de la troisième heure, la peau se décolle et des morceaux de chair sont bientôt mis à nu (Résistance diff. 15, Dom 3D, jet de Volonté diff. 10). Une demi-heure plus tard, le visage sanguinolent se désagrège rapidement (Résistance diff. 20, Dom 4D, jet de Volonté à 15) et bientôt les yeux sont attaqués. A ce stade, les séquelles sont irréversibles et risquent de handicaper le PJ (cécité, paralysie du visage, sans compter l'apparence saccagée) pour le restant de ses jours. Si le personnage s'obstine, seule la mort le délivrera. S'il décide par contre de passer aux aveux, un officier « passera l'éponge » sur son visage… quitte à remettre de l'acide par la suite si les réponses ne sont pas jugées satisfaisantes. N'oubliez pas que chaque PJ est isolé et que chaque information qu'il donne est analysée ▷

puis confrontée à celles de ses compagnons. Après cette séance d'interrogatoire, les PJ épuisés sont ramenés dans leurs cellules respectives, où il ne leur reste plus qu'à attendre le procès. Ce dernier a lieu au Palais de la Vérité, et si l'on en juge d'après le nombre de spectateurs, il s'agit d'un événement majeur. Maigre consolation... Les PJ sont conduits dans un box. Leur « défense », si défense il y a, est assurée par deux avocats : maître Durtoll, un poivrot incompétent qui passe le plus clair de son temps à dormir, et maître Sirkol, un jeune homme idéaliste et passionné qui manque sérieusement d'expérience pour ce genre de procès : ses requêtes sont rejetées les unes après les autres par un juge intraitable... qui n'est autre que Matellius !
L'issue du procès est connue d'avance. Les PJ sont accusés de trafic d'armes, de complot contre le primocrate, de tentative de meurtre, de refus d'obtempérer et d'atteinte à la sécurité de l'État. S'ils tentent de prendre la parole, ils sont brutalisés, voire expulsés par des gardes en mal d'action. Matellius a décidé de faire un exemple : son éloquence lui vaudra d'ailleurs l'adhésion inconditionnelle d'un public déjà acquis à sa cause. Si vous voulez vous amuser un peu, improvisez une longue tirade au cours de laquelle le grand chambellan présente les PJ comme des assassins sanguinaires voués à des puissances étrangères et assurément hostiles. Vous devez induire chez les PJ la certitude que Matellius est un bouffon tyrannique qui mérite d'être éliminé.
Si l'un des personnages observe le public, il remarque (jet de Recherche diff. 10) au milieu de tous les visages hostiles celui d'une belle jeune femme qui les regarde d'un air peiné. L'inconnue est assise au premier rang et occupe visiblement une place élevée dans la noblesse locale. Un jet de Culture diff. 15 révèle qu'elle est de sang royal ; sur un jet réussi à 20, le PJ comprendra qu'il s'agit de l'héritière de la couronne. Violetta, sincèrement affectée, est venue assister au procès et s'est prise de pitié pour ces « innocents », livrés en pâture à l'impitoyable magistrature assorhianne. Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'elle remarque que sa propre bague rayonne d'une douce mais perceptible chaleur, signe incontestable que l'un des PJ porte une chevalière royale ! Violetta pense alors que les personnages sont issus d'un haut lignage, et que leur appui pourra lui être plus tard d'un grand secours. La jeune princesse est donc bien décidée à faire évader les accusés : elle compte leur demander en retour de l'aider à renverser Matellius.

SCÈNE V
Évasion

Les Rebelles sont condamnés à la peine de mort par « liquéfaction musculaire » à l'acide honydrique. La sentence est sans appel. L'exécution doit avoir lieu le lendemain au coucher du soleil. Sur ce, les PJ sont transférés dans une sombre cellule, au fond des oubliettes de la forteresse du primocrate. Les heures passent... Les gardes sont compétents et nombreux, ce qui rend toute tentative d'évasion impossible.
Deux heures avant l'exécution, la porte de leur cellule s'ouvre doucement et un inconnu habillé d'une cape, le visage dissimulé par une capuche, fait son apparition. Le garde referme aussitôt la porte. Le mystérieux visiteur baisse sa capuche et les PJ reconnaissent la jeune femme du procès. Elle se présente sous sa véritable identité (Violetta, la fille du primocrate) et leur apporte un panier rempli de mets et de vins raffinés. Elle ne répond à aucune de leurs questions, mais leur souhaite bon courage et leur conseille de chercher la paix et le réconfort dans un verre de « Resollia, le meilleur vin du système mis en bouteille au palais ».
Espérons que les PJ goûteront à ce délicieux breuvage, car il y a au fond de la bouteille un message écrit sur une feuille de plastique transparent : « L'heure n'est pas venue pour vous de mourir. La liberté sonnera au treizième coup. » Les PJ vont certainement penser que Violetta est une Rebelle ou tout au moins qu'elle n'adhère pas aux idéaux de Matellius.
Après une attente interminable, la porte de leur cellule s'ouvre une dernière fois, et des gardes les tirent sans ménagement au-dehors. On habille les condamnés d'une toge noire et on les place les uns derrière les autres. Ils sortent du palais et défilent dans les rues de la capitale sous les huées de la foule qui leur crache au visage et les bombarde de détritus. La procession traverse plusieurs places ; à chaque passage, un énorme gong érigé au milieu de la cité résonne de façon assourdissante. Si les PJ ont bien compris le message, ils doivent s'attendre à ce que quelque chose se produise au moment de leur entrée sur la treizième place. Effectivement, au treizième coup de gong, des coups de feu retentissent et la foule paniquée se disperse. Brusquement, une plaque d'égout s'ouvre devant les personnages et un homme muni d'un masque filtreur et de lunettes infrarouges leur fait signe de le suivre. Le temps presse : les gardes commencent à se ressaisir et à riposter. Les PJ descendent donc dans les profondeurs humides et se retrouvent au bord d'une canalisation, dans laquelle coule une eau noire et nauséabonde. Leur guide les conduit jusqu'à une sorte de vieux glisseur délabré (compétence Glisseur ou Répulseur -1D) et leur dit de se rendre à l'intersection Vertan 658 indiquée sur l'ordinateur de bord. Les personnages doivent éviter les patrouilles lancées à leur poursuite et rejoindre au plus vite le lieu de rendez-vous. Si l'un des PJ est blessé et a le malheur de tomber dans l'eau, il attire un banc de frurack (de redoutables anguilles carnivores qui, tels des piranhas, se précipitent en grand nombre pour dévorer leur proie). Dom 2D au premier round puis 3D au deuxième et ainsi de suite jusqu'à 6D. Vig : non applicable. Les anguilles forment une masse compacte, quasiment impossible à détruire. Le seul moyen de leur échapper est de sortir de l'eau au plus vite (jet de Natation diff. 10).
Au point de rendez-vous, les PJ et leur guide sont entourés par une dizaine d'Assopohans. Leur chef (un colosse répondant au nom de Farnor) leur souhaite la bienvenue et leur explique qu'ils vont être conduits à leur repère. On bande les yeux des PJ (sécurité oblige) et après une heure de marche à travers un dédale de couloirs biscornus et d'escaliers tortueux, ils se retrouvent dans une salle au mobilier sommaire. Les blessés éventuels sont soignés. On apporte à boire et à manger aux personnages puis on leur propose de se reposer dans un dortoir où ils seront, leur dit-on, plus « tranquilles » (et pour parer à toute éventualité, on les y enferme).
Après une bonne nuit de repos, les PJ se voient remettre des habits neufs, simples et fonctionnels (cape, pantalon ou robe, bottes, ceinture, chemise) et peuvent prendre un solide petit-déjeuner. A la fin du repas, Farnor refait son apparition, accompagné de la princesse Violetta. Cette dernière, après avoir pris des nouvelles des blessés, entreprend d'éclairer à sa façon la lanterne des PJ : Matellius, comme ils l'ont sûrement remarqué, est un homme autoritaire et fanatique. Son pouvoir est immense, et il utilise sa police secrète pour surveiller la population et la noblesse. De plus, il refuse d'ouvrir la planète au reste de la galaxie et prône le retour de traditions séculaires et dépassées.
Pour sa part, la princesse pense que la société doit « évoluer ». Sans quoi, explique-t-elle, « une révolution finira par éclater et des milliers d'innocents périront en pure perte ». Non content de s'approprier le pouvoir et de trahir la confiance du primocrate, Matellius aspire à devenir le chef absolu du système en fomentant un coup d'État. Les hommes qui ont sauvé les PJ sont des « rebelles » (au sens premier du terme) qui ont juré de protéger le primocrate et d'empêcher son Premier ministre d'arriver à ses fins. Des espions leur ont rapporté que Matellius avait fait construire une base secrète dans les montagnes et que des troupes entraînées étaient prêtes à fondre sur la capitale. Aucun des hommes de la princesse Violetta n'est assez compétent pour s'infiltrer dans cette forteresse. Certes, ils ont bien repéré un conduit d'aération qui pourrait être un bon moyen d'entrer sans attirer l'attention, mais une fois à l'intérieur ? Pour ce style d'opération, Violetta place toute sa confiance dans les PJ. Par ailleurs, ses troupes sont parées à défendre la capitale. De nombreux officiers sont décidés à éliminer le grand chambellan, mais ils ne peuvent agir sans que l'évidence de sa félonie soit clairement démontrée. La princesse demande aux Rebelles d'entrer dans la forteresse pour essayer d'y apprendre si une attaque doit avoir lieu, puis de lui rapporter l'information afin que les troupes qui lui sont fidèles puissent, le cas échéant, s'opposer au coup d'État.
Les PJ ont un vieux compte à régler avec Matellius et accepteront certainement la proposition. S'ils demandent à la princesse pourquoi personne n'a songé à prévenir le primocrate lui-même de l'imminence d'un coup d'État, celle-ci leur répondra, avec une pointe de regret dans la voix, que le souverain d'Assorhan n'est plus qu'un vieillard sans volonté, qui a abandonné ses pouvoirs au chambellan il y a bien longtemps et à qui il accorde une confiance aveugle. L'équipement remis aux PJ sera plus que raisonnable : deux blasters lourds, trois blasters normaux et un blaster léger avec des cartouches en quantité, cinq grenades plus un détonateur thermal. Sans compter des vestes protectrices, des casques, des communicateurs, une mini caméra équipée d'un système audio, des tiges lumineuses, des cordes et des grappins.
La base secrète de Matellius se situe à une centaine de kilomètres de celle de ses opposants, au cœur des montagnes. Une équipe de résistants,

menée par Farnor, guidera les PJ à proximité de la forteresse. Le voyage s'effectuera à bord de landspeeders. A quelques centaines de mètres de la base, on coupe les répulseurs et on dissimule l'un des appareils (un vieux modèle six places) derrière un rocher : les personnages en auront besoin pour le retour. Une fois ces formalités accomplies, Farnor prend congé et leur souhaite bonne chance à sa façon, en leur assénant de grandes claques dans le dos : « Vous en avez vu d'autres, les gars ! »

SCÈNE VI
La forteresse

Creusée à flanc de montagne, elle se compose de deux sous-ensembles : un hangar principal et une salle de commandement. Matellius dispose de quelques centaines d'hommes bien entraînés. Grâce à d'importantes ressources financières, le grand chambellan est parvenu à acquérir auprès d'un chef pirate tout un stock d'armes et d'armures modernes. A l'origine, cet équipement était destiné à une division de stormtroopers, la Garde pourpre, dont le symbole est un poing ensanglanté traversant une planète. Lorsque les PJ arrivent sur place, les troupes de Matellius ont commencé à s'entraîner avec leur nouveau matériel. De fait, nos héros seront sans doute persuadés d'infiltrer une garnison de stormtroopers, et les résistants se garderont bien de les démentir... Pour les personnages, cela ne fait plus aucun doute : Matellius est de mèche avec les Impériaux. Le conduit d'aération mène directement à l'intérieur de la base, mais il faut, pour y accéder, gravir une falaise haute de cinquante mètres (4 jets d'Escalade diff. 10 sauf le dernier, diff. 15). Il existe bien sûr d'autres moyens de pénétrer dans la forteresse, mais n'oubliez pas que la discrétion restera le facteur déterminant de l'opération. La plupart des soldats se trouvent en dehors de la base, où ils révisent leur matériel dans l'attente d'une attaque prochaine. Il ne reste donc à l'intérieur qu'une dizaine de gardes en armure de stormtrooper, une trentaine de mécaniciens, cinq pilotes de speeders prêts à décoller et Matellius lui-même, protégé par trois gardes du corps triés sur le volet (Blaster 4D, Esquive 4D, Combat à mains nues 5D, Vigueur 3D. Armes : blaster Dom 4D, vibrodague Dom Vig+1D+2). Le grand chambellan est revenu dans sa base quelques heures après l'évasion des PJ. Même s'il ne saisit pas très précisément la nature de leurs relations avec Violetta, il se doute de quelque chose, et cela le rend particulièrement nerveux.

Le hangar

Vaste caverne aménagée, longue de 30 mètres, large de 15 et haute de 10 ; assez large pour accueillir deux transports légers et quelques chasseurs. Cinq « stormtroopers » gardent en permanence cet endroit stratégique. Il reste cinq chasseurs ZX 95 autour desquels s'affairent une trentaine de techniciens (six par chasseur).

La salle de commandement

Lorsque les PJ y pénètrent, cette salle n'est occupée que par deux gardes en armure qui achèvent de la vider de son contenu : armement, munitions, dossiers divers, etc. Si les PJ parviennent à « disposer » de ces sentinelles, il leur faudra fouiller les lieux de fond en comble (jet d'Investigation facile) avant de mettre la main sur des documents établissant la preuve formelle des activités de Matellius. Il s'agit d'un dossier comprenant un certain nombre de données stratégiques et d'ordres de mission assez obscurs, ainsi qu'une liste d'informations relatives à la base elle-même. Tous ces feuillets témoignent des intentions belliqueuses de Matellius, qui espère localiser et neutraliser le plus rapidement possible les opposants au régime du primocrate. Même si les PJ consultent eux-mêmes cette documentation, rien ne leur permet de conclure que Matellius n'est pas de mèche avec l'Empire, et que son seul désir est de protéger le règne de son souverain. Vous devez garder à l'esprit que Violetta et ses amis feront tout pour persuader les PJ que le Premier ministre est un tyran ambitieux et fanatique qui ne pense qu'à prendre le pouvoir par la force.

Prendre la fuite

Une fois les précieux documents récupérés, les PJ doivent regagner leur base au plus vite, sans éveiller l'attention des pseudo-serviteurs de l'Empire. Cela ne sera pas facile : de nombreux jets de Discrétion, plus ou moins faciles selon les circonstances, seront nécessaires pour tromper la vigilance des gardes de Matellius. Néanmoins, étant donné le nombre de sentinelles et la nature de la mission des PJ, il serait fort étonnant que tout cela ne se termine pas par une course-poursuite dans la plus grande tradition des aventures de *Star Wars*...
Soupçonnant une tentative de diversion, Matellius ne lancera que deux speeders aux trousses des personnages. Ces derniers devront commencer par courir vers leur appareil, ce qui leur fera perdre beaucoup de temps, avant d'embarquer et de prendre le large le plus vite possible. Si le Premier ministre ou certains de ses hommes ont reconnu les PJ, la chasse sera beaucoup plus serrée que prévu. N'oubliez pas qu'il est impératif pour les PJ de semer leurs poursuivants, sous peine de mener directement ces derniers au repère de Violetta.

SCÈNE VII
La bataille

Une fois revenus à la base, les PJ fournissent à Violetta les documents qu'elle les a envoyés chercher, si toutefois ils ont réussi à les trouver. Dans la cas contraire, la suite des événements ne s'en trouvera pas affectée outre mesure : curieusement, Violetta restera persuadée de l'imminence d'un coup d'État et agira en conséquence. Par la suite, les choses se déroulent très rapidement. Après avoir consulté son état-major, la princesse commence à ressembler ses troupes et prépare une attaque contre la base de Matellius. Les PJ sont invités à prendre part à l'opération. Quelques heures plus tard, Violetta assène un discours passionné et virulent à ses troupes. Elle dépeint Matellius sous les traits d'un félon rongé par l'ambition et prêt à tout pour ravir le pouvoir au primocrate. Considérant que ce dernier est définitivement passé sous la coupe de son Premier ministre, elle se propose de prendre du même coup le pouvoir, pour mener la planète vers de nouveaux horizons (un monde « meilleur et plus juste » selon ses propres termes).
Conseils de jeu. Faites en sorte que la princesse ne fasse aucune allusion à l'Empire, afin de ne pas éveiller les soupçons des PJ. A ce stade, ces derniers doivent encore penser que Violetta est du côté de la Rébellion.
Les PJ prennent place à bord de petits speeders deux places, parfaitement équipés pour le combat. Ces appareils sont accompagnés d'une armada de motos-speeders, plus rapides et plus mobiles, qui seront chargées des manœuvres de diversion.
Malgré sa méfiance et sa vigilance, Matellius est pris au dépourvu par la rapidité et la violence de l'attaque de l'armée de Violetta. Cette dernière est à peu près deux fois plus nombreuse, ce qui lui permet de compenser un équipement légèrement moins performant. Les hommes du Premier ministre n'ont pas le temps de sauter à bord de leurs appareils et doivent se contenter de se battre au sol, ce qui les handicape considérablement. Néanmoins, ils se défendent avec l'énergie du désespoir. Cette bataille constitue l'un des épisodes les plus animés et les plus dangereux de l'aventure, et il est nécessaire que les PJ, directement impliqués, y jouent un rôle prépondérant. Après quelques dizaines de minutes, et malgré le courage des pseudo-stormtroopers, la situation tourne inexorablement à l'avantage des troupes de Violetta. La plupart des hommes de Matellius sont tués ou faits prisonniers, et le Premier ministre lui-même est capturé et ramené vers la base de la princesse. Il est accusé de trahison et de tentative de coup d'État, puis jeté en prison. Dans le même temps, le reste des troupes de Violetta (massé dans une seconde base un peu excentrée) fond sur la capitale. La suite, les PJ l'apprendront de toute façon : les hommes de main de la princesse font irruption dans le palais du primocrate et ce dernier, à moitié conscient de ce qui se passe, est déposséde « en douceur » de son trône. Sa fille prendra officiellement le pouvoir quelques heures plus tard. Elle s'adressera au peuple dans un nouveau discours improvisé, expliquant à la foule anxieuse qui se presse sous les fenêtres du palais que le pire a été évité grâce à son intervention : « Le traître Matellius, qui projetait de prendre le pouvoir, a été mis en prison et placé sous bonne garde. » Violetta prendra sa succession et reconduira la planète « dans le droit chemin ». Il est possible que les PJ assistent à ce discours et qu'ils en soient un peu déconcertés. Mais cette impression n'est rien en comparaison du choc qu'ils éprouveront quand ils verront que c'est désormais le drapeau impérial qui flotte sur le palais de la capitale ! Dans les jours qui suivent ce coup d'État déguisé, les PJ sont traités en héros et ne peuvent se soustraire à un certain nombre d'obligations. Ils réalisent progressivement qu'ils ont été trompés...
Conseils de jeu. Faites bien sentir aux PJ que dans une telle situation, ils n'ont pas intérêt à dévoiler leur appartenance à la Rébellion, et qu'ils doivent jouer finement pour pouvoir tirer leur épingle du jeu.
S'ils l'affichent, Violetta ne comprendra pas leurs réticences (elle ignore qu'ils font partie de la Rébellion). Et elle refusera de les laisser partir ▷

(quitte à menacer, supplier, sangloter...), car elle n'a pas beaucoup de troupes de leur trempe. Il leur faudra donc se prêter à cette répugnante mascarade et se comporter en loyaux serviteurs de l'Empire...

Dans les jours qui suivent, les cérémonies officielles se succèdent. Les PJ sont chaudement invités à y assister : qu'ils le veuillent ou non, ils sont considérés comme des artisans de la victoire de l'Empire. Mais le pire reste encore à venir : au bout de quelques jours, Violetta convie les personnages à une soirée organisée en leur honneur – soirée au cours de laquelle ils sont officiellement décorés de l'ordre de la Rose noire et faits « Chevaliers d'Assorhan ». Ce privilège, auquel ils ne peuvent décemment se soustraire, fait d'eux des dignitaires respectés de l'Empire !

Conseils de jeu. Faites en sorte que, quoi qu'il arrive, les PJ ne puissent éviter tous ces désagréments. Ils peuvent bien sûr essayer de s'enfuir en empruntant un appareil de la flotte royale, mais pour aller où ? Leur tentative sera immanquablement vouée à l'échec et ne changera rien à l'affaire : l'Empire a déjà été mis au courant de la situation, et Mara Jade, l'un de ses agents les plus efficaces, est déjà en route pour Assorhan.

Un petit mot de politique...

A Feghoran, la plupart des familles nobles apportent leur soutien à la princesse Violetta. Les membres les plus influents de l'aristocratie assorhianne ne sont pas mécontents, en effet, de voir la planète tomber indirectement sous la coupe de l'Empire, dont les aspirations correspondent assez fidèlement à leurs propres idéaux. Les PJ pourront se rendre compte assez facilement de cet état de fait s'ils se mêlent aux conversations de salon, ce qui, compte tenu de leur nouveau rang, ne posera pas de difficultés. Seuls une poignée de libres penseurs adhèrent encore aux idéaux de Matellius et aspirent en secret à préparer son éventuel retour. Les personnages risquent de prendre rapidement conscience de la situation : d'un côté, un Premier ministre déchu qui leur voue désormais une haine sans partage alors que rien, a priori, ne les séparait vraiment. De l'autre, une princesse idéaliste mais trop naïve, prise au piège de ses convictions, qui les a plongés dans un beau pétrin.

SCÈNE VIII
Fin de partie

Une fois les cérémonies achevées, les personnages peuvent choisir de rester quelques jours supplémentaires sur Assorhan, en leur qualité d'invités de marque. Ils sont très bien traités par Violetta, mais un incident viendra émailler leur séjour : Matellius, aidé par une poignée de résistants fidèles à sa cause, parvient en effet à s'échapper et part se réfugier dans les plaines, à quelques dizaines de kilomètres de la capitale. Endossant à merveille son nouveau rôle de résistant, il multiplie les opérations de sabotage visant à déstabiliser le régime de la princesse. Au sein même de la capitale, les attentats commencent à se multiplier et malgré la vigilance des gardes de Violetta, font de nombreuses victimes. Les PJ constituent bien entendu des cibles privilégiées, et ils désireront sans doute quitter la planète au plus vite (c'est en tout cas ce que la princesse leur conseillera de faire). Qu'ils partent dès la fin des cérémonies d'investiture de Violetta ou quelque temps plus tard ne changera pas grand-chose : la Rébellion a eu vent par certains informateurs de leurs « exploits », ils sont désormais accusés de haute trahison.

ÉPISODE III

SCÈNE I
Les adieux

La princesse Violetta accepte de rendre aux PJ le vaisseau avec lequel ils sont arrivés sur Assorhan. Elle organise une nouvelle cérémonie d'adieux en leur honneur, mais la noblesse de Feghoran, lassée par cette série de cérémonies interminables, ne répond guère à l'appel. C'est donc avec une certaine discrétion, une fois n'est pas coutume, que les PJ quittent le système Assorhan. En leur faisant ses adieux, Violetta insiste pour que les PJ l'accompagnent sur la planète Gasharn dans une poignée de semaines pour assister avec elle à des cérémonies impériales. Elle compte donc sur leur retour...

Quelques jours après leur départ, Mara Jade arrive à son tour à Feghoran, et reçoit le rapport de Violetta. Cette dernière a fait trafiquer le navordinateur du vaisseau des personnages, qui n'auront le choix qu'entre une série prédéterminée de destinations. Leur destination, grâce à un système de transmetteur au sol, sera de cette façon connue de Mara Jade qui pourra les suivre à la trace. A partir de cet instant, les PJ, qui se croient peut-être tirés d'affaire, deviennent les pions de l'Empire, lequel étudie avec soin leur progression, prêt à se servir d'eux à la première occasion. De plus, les personnages sont désormais recherchés par la Rébellion qui pense, sans trop en saisir les raisons, qu'ils sont brusquement passés dans le camp ennemi.

SCÈNE II
Un vaisseau, deux camps, trois possibilités

Les PJ laissent donc derrière eux le système Assorhan. Le navordinateur de leur vaisseau leur indique les trois systèmes qu'ils peuvent rejoindre à court terme, et refuse curieusement de calculer les coordonnées d'astrogation qui permettraient de se diriger vers d'autres destinations (le sabotage a été réalisé par un maître en la matière). Pour le moment, les personnages n'ont donc le choix qu'entre la planète Koduma (celle où ils étaient clandestins), l'anodine Moissar IV (une planète agricole contrôlée par les Impériaux) et la planète Blinder, gouvernée par les Kim (voir plus loin), où les a invités Silver le joaillier.

Koduma

A priori, revenir sur Koduma n'est pas une excellente idée. Certes, les personnages ne sont pas obligés de débarquer à l'endroit même d'où ils sont partis quelques semaines auparavant, mais cela ne fera guère de différence : tôt ou tard, les Rebelles finiront par les repérer. Ayant reçu l'ordre de les capturer, ils n'hésiteront pas à les arrêter s'ils parviennent à leur mettre la main dessus. Il peut être très intéressant de jouer cette scène en détail : les PJ n'ont sans doute pas encore réalisé que la Rébellion les avait pris en grippe, peut-être pensent-ils pouvoir se justifier facilement... Quoi qu'il en soit, les Rebelles les prendront en chasse dès qu'ils les auront repérés, faisant bien sûr en sorte de les capturer vivants. Il est probable qu'étant donné leur nombre, ils finiront par avoir le dessus. Au terme d'une course-poursuite haletante, les PJ seront fait prisonniers et accusés de s'être alliés à l'Empire. Avant qu'ils aient pu dire quoi que ce soit, ils sont livrés à l'administration pénitentiaire locale, largement prorebelle, et jetés sans ménagement en prison. On leur promet un jugement « pour plus tard ». Les Rebelles qui arrêtent les personnages semblent vraiment peinés d'avoir à agir de la sorte, mais ils leur font comprendre qu'ils n'ont vraiment pas le choix. Laissez les personnages se morfondre dans leur cellule. Au bout de quelques temps, ils sont mystérieusement libérés. En réalité, Mara Jade a rapidement retrouvé leur trace ; il lui a suffi de faire pression sur un gouvernement local pourtant réticent pour que les PJ soient libérés sur-le-champ. Désarmée face à ce coup de force inattendu, la Rébellion, qui doit avant tout préserver sa clandestinité sur Koduma, est totalement impuissante.

Mara Jade opère en toute discrétion, de sorte que les PJ ne savent même pas à qui ils doivent leur miraculeuse libération. Sur son ordre, les autorités les reconduisent directement à leur vaisseau (qui leur avait été confisqué) et les laissent repartir sans le moindre mot d'explication. Quoi qu'il arrive, les personnages ne pourront pas rester sur Koduma. S'ils ont commencé par cette planète, il leur reste désormais le choix entre deux destinations.

Moissar IV

Cette petite planète, toute entière vouée à l'agriculture, bénéficie d'un climat humide et tempéré qui permet à la plupart des récoltes de s'épanouir sur toute la surface du globe. Il s'agit pour l'Empire d'un véritable jardin privé, copieusement exploité par de gigantesques moisso-récolteuses qui ratissent sans relâche des champs non moins gigantesques. La capitale, Florhenia, est la seule ville digne de ce nom, la seule en tout cas qui possède un astroport décent. Les PJ seront bien accueillis dans cette métropole couverte d'entrepôts géants, sillonnée de routes tentaculaires... et infestée d'Impériaux. Le récit de leurs exploits est parvenu jusqu'aux oreilles de ces derniers et nos malheureux PJ sont une fois encore traités en véritables héros : lorsqu'on les reconnaît, on leur paie à boire, on insiste pour entendre une fois encore le récit de leur aventure... et on va même dans certains cas jusqu'à leur demander des autographes ! Les PJ

se trouvent dans une situation très paradoxale : s'ils choisissent d'arborer leurs insignes de l'ordre de la Rose noire, ils seront traités partout avec respect, n'auront pas à dépenser le moindre crédit et pourront voyager partout en toute sécurité. Mais ce faisant, ils ne feront que confirmer les soupçons des Rebelles, qui n'attendent qu'une occasion pour s'emparer d'eux à nouveau. Si les personnages choisissent au contraire de se comporter officiellement comme s'ils appartenaient toujours à la Rébellion, ils risquent de s'attirer de gros ennuis. On ne les reconnaîtra pas forcément, et ils seront constamment pris à parti par des Impériaux avinés. Tout cela risque de mal se finir. Heureusement, Mara Jade suit les personnages à la trace et sera toujours là pour les tirer bien malgré eux d'un mauvais pas éventuel... Le résultat, c'est que malgré toute leur bonne volonté, les PJ ne réussissent pas, loin de là, à regagner la confiance de la Rébellion. Ils comprennent bientôt qu'ils n'ont pas grand-chose à faire sur cette planète, et finissent par mettre le cap sur le système Blinder.

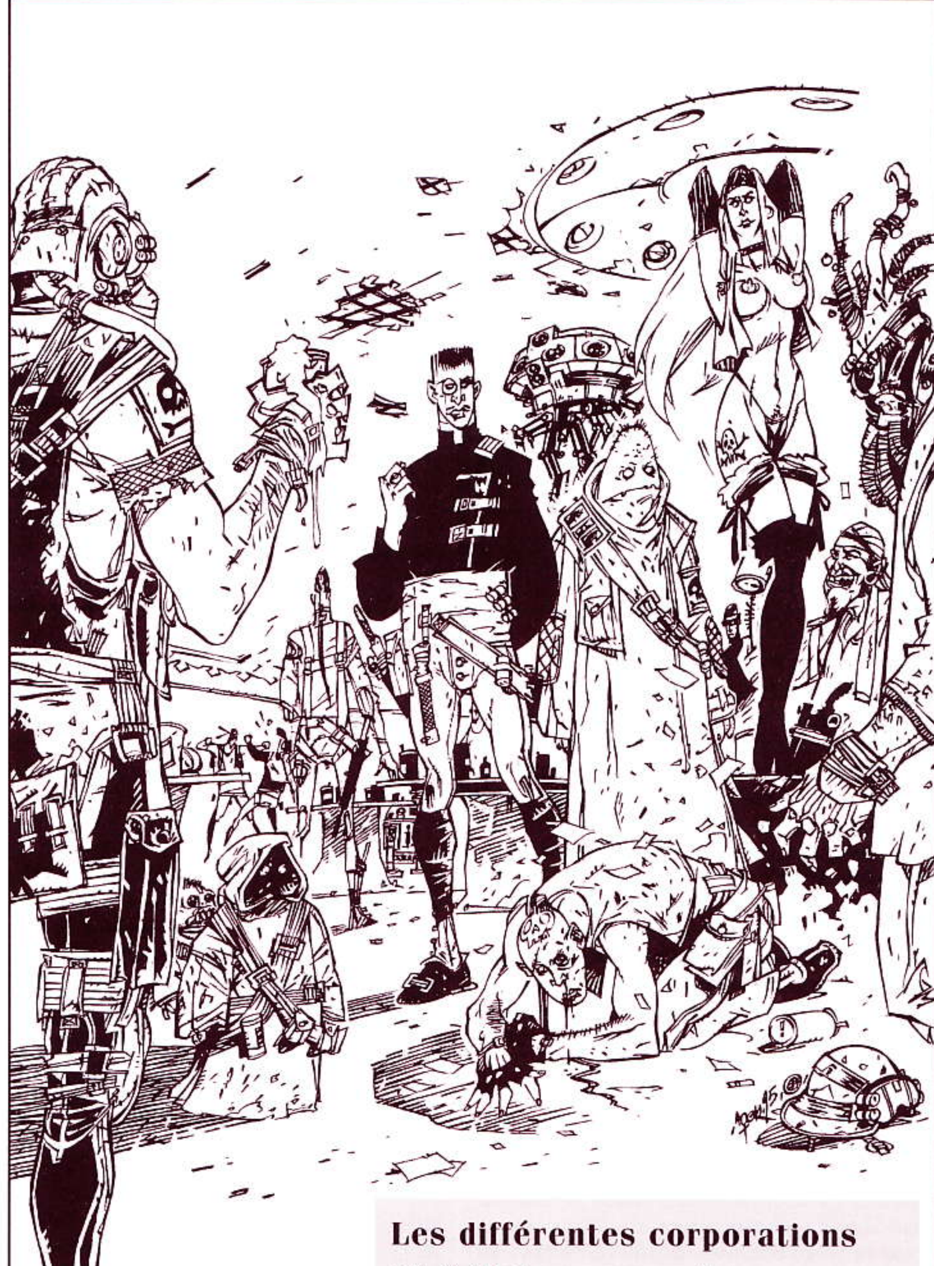
Le système Blinder

Ce système, composé d'un soleil et de deux planètes, est l'un des rares à posséder une planète dont la gravité est deux fois plus élevée que celle de Corus, la planète-étalon. Les autochtones, qui ressemblent d'ailleurs plus à des Gamorréens qu'à des Humains, sont plus vigoureux (utiliser l'échelle des speeders pour leurs caractéristiques). Il existe toutefois pour les visiteurs des combinaisons appelées « gravicomb » qui permettent d'évoluer sous une pesanteur équivalente à celle de Corus. Un visiteur qui n'est pas habitué à cette gravité et qui ne porte pas de gravicomb se fatigue deux fois plus vite et doit redoubler d'efforts pour toutes ses activités physiques (doubler le facteur de difficulté).

Blinder est une planète marchande : on y trouve tout ce que l'on veut, pour peu que l'on soit prêt à y mettre le prix. L'Empire n'a aucune emprise sur cette planète : elle est dirigée par un Conseil de marchands, qui sont en fait les ambassadeurs des plus grosses corporations indépendantes galactiques : la Guilde des pourvoyeurs, la Guilde des mines, Industrial Automaton et Biotech. Actuellement, le Conseil est confronté à un problème : une nouvelle corporation, Limase, rachète de plus en plus de petits marchés et prend une ampleur croissante. On n'en connaît même pas le dirigeant. Le Conseil pense que l'Empire essaye d'acquérir un système de plus... mais il s'agit en fait de la famille Kim[1] qui a décidé qu'une base n'était plus suffisante pour ses activités.

Une fois arrivés sur la planète, et après avoir goûté aux joies du gravicomb, les PJ vont sûrement se renseigner sur le joaillier. Ce dernier étant relativement connu, il sera très facile de se renseigner dans une cantina pour savoir qui l'emploie et où il loge. Il apparaît rapidement que Silver vient de changer d'employeur : il travaille dorénavant pour la corpo Limase, qui l'a détaché sur une autre planète. Sa famille est restée sur place. Le Conseil croit savoir que les PJ sont eux-mêmes employés par la corpo Limase pour une affaire importante (rappelons qu'ils sont considérés comme des héros impériaux) sur Blinder. Ayant quitté la planète, le joaillier a laissé un message à sa femme pour que les PJ puissent le retrouver. Reconnaissant les destinataires grâce à la chevalière que porte l'un d'eux, l'épouse de Silver remet le message au PJ en question. Le message indique que le joaillier est parti pour un lieu mystérieux, mais que les personnages peuvent se renseigner auprès d'un Squib[2] du nom de Kiwweik pour en savoir plus.

Prenant les PJ pour des envoyés impériaux, les membres du Conseil feront tout pour rendre leur séjour le plus agréable possible. Ils bénéficieront ainsi des plus belles suites de l'hôtel Galton, réputé à travers toute la galaxie, de plusieurs landspeeders de luxe (avec chauffeur) et d'une escorte d'élite attachée à leurs services. Si les PJ nient appartenir à l'Empire, le Conseil pensera à un mensonge et refusera tout simplement de les croire : seules des preuves solides ▷



Les différentes corporations

- **La Guilde des pourvoyeurs** : elle se consacre essentiellement au matériel d'usage courant sous quelque forme que ce soit, du plateau antigrav aux écrans holographiques en passant par les cadrans de galactimer portatif.
- **La Guilde des mines** : elle possède plus de 70 % des mines galactiques, ce qui lui permet de répondre à presque tous les besoins en matières premières.
- **Industrial Automaton** : elle produit des droïds en tout genre, du modèle ménager au modèle médical, voire – pourquoi pas ? – au modèle assassin.
- **Biotech** : elle se penche sur les derniers procédés de cybertechnologie connus. Dans le monde de *Star Wars*, cette technologie est encore balbutiante, mais elle offre déjà à ses possesseurs des capacités surnaturelles.

1 Cette famille de pirates a été décrite dans une aide de jeu pour Star Wars parue dans CB n° 60. Si vous n'avez pas cet article, considérez qu'il s'agit de pirates particulièrement astucieux et efficaces.
2 Petits humanoïdes recouverts de fourrure rousse, cf. scénario « Les récupérateurs » publié par Jeux Descartes.

pourront le faire changer d'avis. Chaque ambassadeur s'emploiera à « courtiser » les PJ pour faire pencher leur précieux avis en sa faveur. Avoir un allié tel que l'Empire ne peut être que bénéfique pour eux. Imaginez les ambassadeurs débarquant chacun à leur tour pour convaincre les PJ que l'Empire doit s'intéresser à leur corporation... Dites-vous bien que chacun d'eux possède la compétence Marchandage à au moins 7D : à vous de les interpréter correctement.
Lorsque les PJ se mettent à la recherche de Kiwweik, on leur explique que de nombreux Squibs vivent au sud de la capitale, mais que rien ne ressemble plus à un Squib qu'un autre Squib. Une fois qu'ils auront réussi à mettre la main sur Kiwweik, celui-ci leur fera comprendre qu'il doit se renseigner pour savoir si les PJ sont autorisés à se rendre là où se trouve Phidias Silver. Pour ce faire, il demande à chaque PJ un petit morceau de peau pour pouvoir les identifier. Phidias, en effet, se trouve sur la fameuse base pirate Sélima Kim, dont l'accès est excessivement difficile. Une fois le prélèvement effectué, le Squib explique aux PJ qu'il les recontactera en cas d'accord. Les personnages n'ont plus qu'à attendre... Grâce aux pots-de-vin des corporations qui se disputent leurs faveurs, ils vivent pendant quelque temps dans le luxe et l'opulence : invitations à déjeuner dans les restaurants les plus luxueux, soirées mondaines (hôtesses de charme en option), cadeaux divers mais toujours très onéreux et inutiles, visite des usines... bref, tout ce qui vous passera par la tête !
Quelques semaines plus tard, le Squib contacte les PJ en leur disant qu'ils sont autorisés à se rendre sur Sélima Kim. Dans les fichiers de la base pirate, les personnages sont étiquetés Impériaux, mais également soupçonnés de travailler pour la Rébellion. Les autorités en ont donc conclu que pour ainsi « manger à tous les râteliers », ils ne pouvaient être que de vrais pirates ! Pour mener les PJ sur Sélima Kim, le Squib les accompagne à bord de leur vaisseau et, à l'abri des regards indiscrets, introduit dans le navordinateur les coordonnées d'astrogation de la base. Après une bonne semaine d'hyperespace, le vaisseau retourne dans l'espace normal et débouche sur un immense champ d'astéroïdes ! Très sûr de lui, le Squib reprend les commandes et y pénètre sans hésiter. Les astéroïdes les plus petits s'écartent devant le vaisseau de façon presque surnaturelle, et ce dernier se retrouve bientôt au cœur du champ de roches. Ébahis, les PJ aperçoivent alors cinq gros blocs de roche reliés entre eux par des structures tubulaires transparentes, chaque bloc communiquant avec deux de ses voisins. Bienvenue à Sélima Kim...
Une fois dans la base, les PJ errent quelque temps au hasard des rencontres avant de retrouver Phidias, qui se fait une joie de les revoir. Rappelons qu'il nomme toujours le porteur de la chevalière « Excellence ». Intrigués par les nouveaux venus, la famille Kim installe plusieurs micros sur chacun d'eux, et ce de manière quasiment indétectable (en leur donnant l'accolade, par exemple). Phidias les invite ensuite dans ses quartiers, lesquels sont assez luxueux et très confortables. Très humblement, le joaillier demande à « Son Excellence » s'il peut « caresser l'espoir d'étudier sa dague et sa chevalière ». L'opération ne prendra que quelques heures, et les PJ pourront en profiter pour faire quelques emplettes sur la base pirate.
Pour vous faire une idée de l'ambiance qui règne sur la base des Kim, imaginez la cantina de Mos Esley sans orchestre, mais avec au moins cinq fois plus de races extracorrusciennes différentes. Durant leurs pérégrinations, les PJ pourront profiter des nombreuses distractions qu'offre ce repaire de pirates : bagarres générales, courses-poursuites, règlements de comptes, fusillades, etc. Les personnages seraient d'ailleurs bien inspirés de surveiller très attentivement leurs biens personnels, car les pickpockets locaux font preuve d'un talent stupéfiant (7D). En cas de vol, pas de panique ! Tout ce que l'on perd peut évidemment se racheter... trois fois plus cher.
Lorsque les PJ reviennent chez Phidias, celui-ci leur demande s'ils sont au courant du contenu de la bague. Il leur apprend alors qu'un texte a été recopié à l'intérieur de la bague grâce à un procédé très complexe d'intra-microgravure au laser. Ce document est un traité de coopération militaire entre l'Empire et Gasharn, que l'Empereur viendra lui-même signer sur Gash II (la signature n'aura lieu que dans quelques semaines). Grâce aux micros qu'ils ont placés sur les PJ, les Kims apprennent instantanément la nouvelle, et décident de vendre l'information à l'Empire. A leur grande surprise, les Impériaux semblent déjà au courant, et leur proposent à leur tour de les payer pour qu'ils acceptent de vendre le message... à la Rébellion.

Hein ? Quoi ? Comment ?

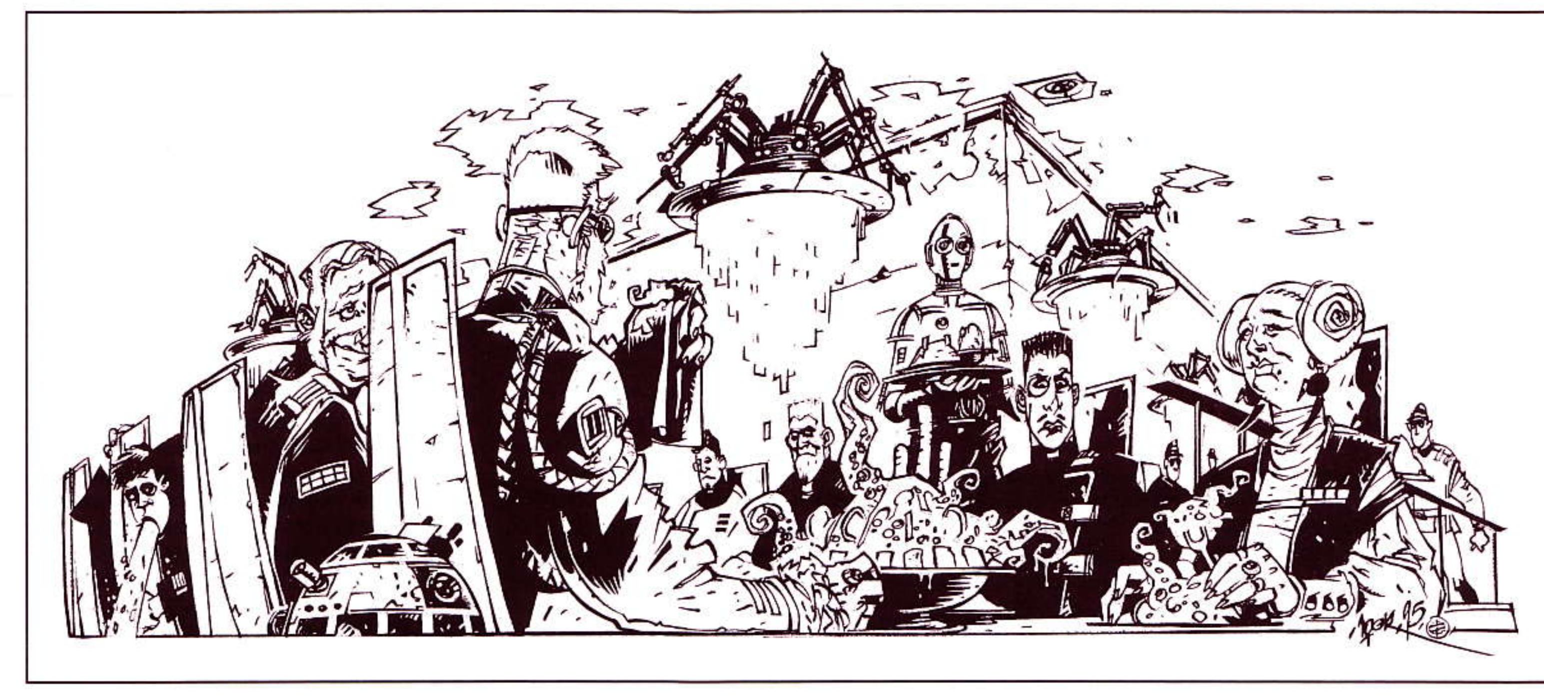
L'Empereur veut attirer la Rébellion dans un piège. Il va faire en sorte, dans un premier temps, que les PJ ramènent la chevalière aux mains de la Rébellion. Comprenant qu'il y a là une occasion à saisir, les Rebelles enverront sûrement des agents pour récupérer d'importants documents pendant la signature du traité entre l'Empire et Gasharn, documents dont l'Empire aura « malencontreusement » trahi l'existence et qu'il se fera tout aussi « malencontreusement » subtiliser par les agents en question.

Suite à cette proposition, les Kim contactent la Rébellion pour lui vendre « l'information ». Les Rebelles acceptent la transaction sans se méfier, et les personnages sont invités à quitter la base pirate pour rejoindre la Rébellion, ce qu'ils accepteront sans doute avec une joie teintée de méfiance. De toute façon, ils n'ont plus le choix : il va leur falloir s'expliquer. Après avoir salué Phidias, les PJ remontent dans leur vaisseau. Les Kims leur fournissent les coordonnées d'astrogation fournies par la Rébellion, et qui correspondent à la planète Sullust.
Il s'agit maintenant de sortir du champ d'astéroïdes, avant d'entrer en hyperespace. Les jets de Pilotage de vaisseau, de difficulté croissante, vont de assez facile à difficile. Heureusement, des champs gravitationnels de grande puissance empêchent les astéroïdes de s'écraser sur le vaisseau... ce qui n'empêche pas les secousses. Une fois sorti du champ d'astéroïdes, le vaisseau passe en hyperespace et en ressort quelques heures plus tard, à proximité d'une navette de type corrélienne. Il ne s'agit que d'une étape de contrôle entre Sélima Kim et la base rebelle, pour éviter que des indésirables puissent localiser cette dernière. Après une fouille détaillée, c'est un pilote de la Rébellion qui prend les commandes et qui entre de nouvelles coordonnées d'astrogation dans le navordinateur. Le vaisseau peut repartir...
Les Rebelles qui les accompagnent pendant le reste du voyage ne se montrent guère chaleureux, et les PJ ne parviendront pas à en savoir plus. Mais, ce n'est rien à côté de l'accueil qui leur sera réservé à leur arrivée sur Sullust...

ÉPISODE IV

SCÈNE I
Sur le banc des accusés

Les PJ mettent donc le cap sur Sullust, célèbre planète creusée de cavernes gigantesques, où les attendent tous les grands noms de la Rébellion. Lorsque leur vaisseau se pose sur l'astroport, un silence oppressant pèse sur l'assemblée venue les « accueillir... ? ». Les personnages s'attendaient peut-être à une réception beaucoup plus chaleureuse, mais à leur grande surprise, leur arrivée n'est saluée par aucun sourire, aucun vivat, aucune acclamation. Dès qu'ils posent le pied à terre, les personnages sont encadrés par des Rebelles bien armés, qui leur demandent de les suivre sans discuter. Aucune explication n'est fournie, et c'est toujours dans le silence que les PJ sont menés à travers la base vers un couloir obscur qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. L'endroit fourmille bien évidemment d'hommes en armes. Les PJ sont placés dans des cellules séparées, sous la surveillance de gardes muets comme des tombes. La scène peut devenir plus poignante encore si parmi ces gardes, ou ceux qui passent devant leurs cellules en feignant de ne pas les voir, se trouvent certains de leurs anciens compagnons... Les cellules sont relativement confortables, et de toute façon les PJ n'ont à patienter que quelques heures. Bientôt, de nouveaux soldats viennent ouvrir les portes de leurs prisons et les conduisent dans un étrange labyrinthe de couloirs humides. Les personnages perçoivent soudain une rumeur continue, semblable à celle qui précède parfois les trois coups d'une pièce de théâtre. Ils débouchent alors dans une salle immense, où une foule attentive se masse sur des gradins taillés à même la roche. Un plafond irrégulier, qui s'élève à plusieurs dizaines de mètres, révèle que cette salle n'est qu'une gigantesque grotte aménagée : d'énormes stalactites pointent d'ailleurs vers le public tassé dessous.
C'est aux regards curieux ou inquisiteurs des spectateurs, et à l'impressionnante solennité qui règne en ces lieux, que les PJ peuvent com-



prendre ce qui se passe : ce procès est bel et bien le leur... Au bout de quelques minutes, un magistrat fait son apparition. Les personnages le connaissent peut-être de vue, mais certainement pas personnellement. L'homme est accompagné d'une véritable armada de greffiers, d'avocats et de secrétaires en tous genres, et il faut bien une dizaine de minutes à tout ce petit monde pour se mettre en place.
Enfin, le juge demande le silence et s'adresse aux PJ : « Vous (il décline alors les noms et qualités de tous les personnages), êtes accusés de haute trahison envers la Rébellion, ainsi que de collaboration avec l'Empire. Les faits qui vous sont reprochés sont de la plus haute gravité, et seul l'espoir que vous saurez vous racheter et servir notre cause de la façon la plus décisive et la plus efficace qui soit peut encore nous incliner à la clémence. Car en des temps moins troublés, c'est le bannissement qui vous aurait immanquablement attendu ! »
Ce qui suit n'est qu'une succession d'éléments classiques dans le déroulement d'un procès : exposé des faits, plaidoiries, contre-plaidoieries, témoignages et réquisitoires vibrants se succèdent pendant une poignée d'heures interminables. Les personnages éprouvent d'énormes difficultés à prouver leur bonne foi : il est vrai qu'à première vue, leur histoire ne paraît pas très crédible.
Conseils de jeu. Vous-même pouvez jouer l'avocat du diable et insister sur les erreurs commises par les personnages, mettre l'accent sur leur crédulité, bref les amener à douter et faire naître en eux un sentiment diffus de culpabilité.
Heureusement pour les personnages, certains de leurs amis montent à la barre pour témoigner en leur faveur. On les dépeint sous les traits d'individus « nobles et courageux » qui « comme tout le monde, commettent parfois des erreurs ». Luke Skywalker lui-même se fend d'un émouvant panégyrique (il se souvient qu'ils sont partis à sa recherche sur Hoth...), dans lequel il dépeint les personnages comme des individus dont la confiance et les faiblesses ont été indignement exploitées (grâce à la Force, il sait que les PJ ne mentent pas). Le pire, c'est que personne ne semble croire à leur complète innocence ; on préfère penser qu'ils ont fait des erreurs, ce qui est plus rassurant. Mieux vaut se persuader que les Rebelles ont été abusés par eux-mêmes plutôt que par des espions de l'Empire, non ?
Au cours du procès, les personnages peuvent noter le visage triste et défait de la princesse Leia : à cet instant, Han Solo est encore détenu en état de congélation carbonique par l'infâme Jabba le Hutt (voir chronologie p.73). Tous les grands dignitaires de la Rébellion présents pour l'occasion sont chargés de fixer le sort des PJ, par vote secret après délibération. Ils ont trois possibilités : l'acquittement pur et simple (peu probable) ; l'exil, pour une durée de sûreté minimum de quinze ans (sanction sévère et dramatique pour les personnages) ; ou le rachat (une mission de confiance leur est confiée. S'ils parviennent à s'en acquitter, ils seront réhabilités ; dans le cas contraire, ils devront quitter la Rébellion). Après d'interminables palabres, le verdict est rendu. A l'unanimité, il est décidé de donner une chance de se racheter aux personnages.
Les accusés doivent se rendre sur Gasharn, où Violetta a souhaité leur présence à l'occasion de la signature du traité entre cette planète et l'Empire (c'est ce que les Kim ont appris aux Rebelles), pour s'emparer de documents confidentiels appartenant à l'Empereur. Ce dernier sera présent et présidera des joutes galactiques. La Rébellion sait de source sûre (en vérité, Mara Jade a fait en sorte qu'ils obtiennent cette information sans trop de difficultés ; c'est une tactique bien connue et fort usitée par l'Empire) qu'il emportera avec lui un dossier d'une importance capitale d'un point de vue stratégique. Les PJ devront s'emparer coûte que coûte de ce document durant leur séjour sur Gasharn, et en revenir sans être suivis.
De l'avis général, il s'agit d'une mission extrêmement délicate, et le juge ne le cache pas aux personnages : ces derniers sont libres de refuser, mais ils devront alors quitter la Rébellion sur le champ (et c'en sera alors fini de leur relative tranquillité de ce côté-ci de la galaxie). Si les PJ acceptent, leur départ est prévu pour le lendemain, car la route est longue pour se rendre à Gasharn. Ils devront utiliser leur propre vaisseau et leur propre matériel (la Rébellion peut fournir le complément dans la limite de ses maigres moyens). Une fois leur mission accomplie, les personnages doivent se rendre sur Tatooine pour retrouver un espion bothan qui les conduira vers la flotte rebelle, dont ils ignorent pour l'instant l'emplacement. Il s'agit d'une simple mesure de précaution, qui risque cependant d'intriguer les PJ : ils ne savent pas encore que la flotte rebelle se prépare à attaquer l'Étoile de la Mort, et que les leaders qui doivent mener cet assaut décisif n'attendent plus que les plans de ce terrible engin de destruction – plans que les personnages vont ramener sans le savoir. Tout repose donc sur eux ! Les responsables de la Rébellion ont choisi de prendre ce risque car la plupart d'entre eux ne pensent pas vraiment que les personnages aient réellement voulu soutenir l'Empire, et estiment qu'ils feront tout pour essayer de racheter leurs prétendues erreurs.

SCÈNE II
Assorhan

Les personnages doivent d'abord faire un détour par Assorhan, afin d'informer la princesse Violetta qu'ils acceptent son invitation et viendront avec elle sur la planète Gash II, afin d'assister au banquet donné en l'honneur de Palpatine. Rappelons que les personnages ont pour mission de subtiliser des documents dont ils ne connaissent pas la nature...
La princesse Violetta ne semble guère surprise de l'arrivée des PJ et les accueille volontiers. Curieusement, elle ne cherche pas à savoir ce qu'ils ont fait pendant les semaines passées, et pour cause : Mara Jade lui a conté par le menu l'essentiel de leurs aventures (et par là même leur appartenance à la Rébellion).
Sur place, deux mois environ après que la fille du primocrate se soit emparée du pouvoir, la situation n'a guère évolué. Violetta vit un quotidien ▷

fait de machinations sordides, de complots avortés et d'attentats (Matellius est désormais confortablement installé dans son rôle de rebelle improvisé) ; bref, elle découvre les réalités de la vie politique.
La princesse insiste pour que les PJ embarquent avec elle à bord de son yacht de plaisance, spécialement affrété pour l'occasion. « Vous pourrez récupérer votre vaisseau lorsque nous reviendrons ici », leur explique-t-elle. Elle sait pertinemment, étant donné la nature de leur mission, qu'ils déclineront poliment son offre, mais elle tient à préserver son image. Les personnages embarquent donc à bord de leur propre vaisseau et mettent le cap sur le système Gasharn. Il n'est que temps...

SCÈNE III
Gasharn

A peu de choses près, les personnages arrivent sur Gasharn en même temps que Violetta. Mara Jade, qui les suit à la trace depuis un petit moment, n'arrivera dans la capitale que le lendemain. Elle doit faire en sorte que les personnages puissent subtiliser les plans qu'ils convoitent sans trop de difficultés.
Les cérémonies officielles doivent débuter le lendemain, et l'Empereur Palpatine est déjà sur place. Il est logé dans une tour spécialement construite à son intention, près des appartements du roi Badelon de Daiwncast.
Les personnages passeront sans problèmes pour des dignitaires du royaume assorhian, pour peu qu'ils arborent les insignes dont les a décorés Violetta elle-même. Au programme des festivités : joutes galactiques, banquet somptueux et visite des mines de la capitale. Les personnages sont logés dans une annexe du palais réservée aux hôtes de marque. Ils peuvent prendre leurs aises dans les appartements somptueux qui sont mis à leur disposition, et préparer tranquillement leur difficile plan d'action. Précisons toutefois qu'ils sont tenus d'assister aux joutes et au banquet. Fort heureusement, la visite des mines est une visite privée, organisée pour un comité restreint. Seuls y assisteront Badelon, Sarania, l'Empereur, Violetta, et une poignée d'autres personnalités (pour la plupart des souverains de planètes soumises à l'Empire).

Les joutes galactiques

Elles s'étalent sur deux journées complètes et s'apparentent à des sortes de jeux du cirque modernes, avec tout ce que cela comporte. De nombreuses attractions sont prévues, au cours de l'une d'elles, de jeunes esclaves aux yeux bandés, et armés de longues piques acérées, sont livrés en pâture à des groracks (créatures reptiliennes hautes de plus de trois mètres et protégées par une épaisse carapace). Pour assurer un spectacle de qualité, des drogues stimulantes ont été administrées à tous les participants. Sont également prévus : des duels à la vibro-lame, des courses de landspeeders (le stade a été spécialement aménagé pour l'occasion), des concours de tir et des combats en tous genres. Tout est fait pour que les quatre-vingt mille spectateurs du stade Badelon (le roi est réputé pour sa grande modestie !) puissent en avoir pour leur argent : ces joutes constituent en effet pour le souverain une source de revenus supplémentaires...

Le banquet royal

Profitez de l'occasion pour étonner vos joueurs avec une série de plats plus saugrenus les uns que les autres, façon *Indiana Jones et le temple maudit* : ragoût de tentacules sauce maison, émincé de foie de rancor aux mille épices, blattes géantes fourrées et leur bile de grorack, etc. Plus de cinq cents personnes ont été conviées à ce monstrueux festin, qui se tient dans les salons privés du palais royal. Autant dire que les PJ passeront relativement inaperçus. Attention ! Ils ne doivent pas oublier qu'ils ont quand même un rang à tenir : peut-être leur faudra-t-il faire la conversation à une vieille comtesse prétentieuse, ou raconter leur dernières vacances à un général impérial en retraite...
Quoi qu'il en soit, le repas sera copieusement arrosé et après quelques heures, il est fort possible que les PJ ne sachent plus du tout où ils sont, pas plus d'ailleurs que les autres convives. Faites faire aux personnages qui choisissent de boire des jets de Résistance de difficulté croissante, toutes les heures ou toutes les demi-heures selon les quantités d'alcool absorbées. En cas d'échecs trop importants, les personnages concernés risquent de sombrer dans un coma éthylique, ce qui peut leur attirer quelques ennuis s'ils se mettent à parler... Par ailleurs, les personnages sont libres de profiter du banquet pour lier connaissance avec d'autres invités : tous ne sont pas forcément des fanatiques de l'Empire, et même s'il serait étonnant qu'ils s'en fassent des amis ou des alliés, nos héros peuvent essayer de les utiliser pour leurs propres plans. Laissez faire vos joueurs : ils vous étonneront sûrement ! A la fin du banquet, tous les invités regagnent tant bien que mal leurs appartements (ou ceux de leur conquête d'un soir...). La fête est finie pour aujourd'hui. La signature du traité aura lieu dans deux jours.

La visite des mines

Le lendemain, l'Empereur est convié à une visite des mines de Gash II, qui font la fierté et la richesse de Badelon. Le départ lui-même s'effectue comme une cérémonie. Les invités embarquent à bord de landspeeders d'un luxe inouï, tels que les PJ n'en ont encore jamais vus. Palpatine est entouré de nombreux gardes du corps, et son véhicule part sous les vivats un peu forcés d'une foule plus ou moins acquise à sa cause. Les PJ peuvent éventuellement assister au départ. En se renseignant, ils apprendront que les mines se trouvent à plus d'une trentaine de kilomètres de la capitale, et que l'Empereur restera sur place pour la journée. C'est maintenant ou jamais qu'il faut agir.

SCÈNE IV
Vol avec préméditation

Les PJ ne disposent que de quelques heures pour pénétrer dans les appartements de l'Empereur et s'emparer des précieux documents qui sont restés sur place. Nos héros ne savent même pas ce qu'ils cherchent : à première vue, leur tâche peut paraître extrêmement complexe. On n'entre pas chez l'Empereur comme dans un moulin ! Le MJ doit cependant veiller à ce que ses PJ ne se découragent pas : sans qu'ils en prennent conscience, Mara Jade s'emploiera avec beaucoup de talent à leur faciliter la tâche : certains systèmes de sécurité auront été curieusement neutralisés, les armes des gardes rouges chargés de veiller sur les appartements de l'Empereur s'enrayeront mystérieusement (et ces mêmes gardes accepteront les pots-de-vin avec une étonnante facilité), les chasseurs lancés à la poursuite du vaisseau des PJ auront du mal à décoller, etc. Le maître de jeu doit laisser le temps à ses joueurs d'élaborer un plan convenable, et faire en sorte qu'ils parviennent à l'exécuter... tout en leur donnant l'impression qu'ils n'ont finalement réussi que d'extrême justesse.

Bienvenue chez l'Empereur

Les appartements de l'Empereur sont situés au sommet d'un pilier circulaire, haut d'une dizaine de mètres, qui se dresse sur une aile du palais de Badelon (palais qui laisse par ailleurs planer des doutes quant à la santé mentale de son concepteur : un amas informe de tours, de voûtes, de salles circulaires, de verrières, de couloirs et d'escaliers interminables qui se croisent et se recroisent apparemment au hasard...). Il s'agit d'une plate-forme hexagonale, toute de verre et d'acier, desservie par un ascenseur transparent et protégé par de nombreux systèmes de sécurité.

Description des appartements

1 - Ascenseur de verre. Il est protégé par un système de sécurité (serrure à code) et s'élève silencieusement dans les airs. Le problème, c'est que tout le monde peut voir les PJ... Rappelons tout de même qu'ils seront certainement affublés d'uniformes impériaux ou de tenues diplomatiques. Dans le cas contraire, ils auront certainement du mal à passer inaperçus, à moins d'opérer à un moment particulièrement opportun. L'ascenseur communique directement avec la porte des appartements privés de l'Empereur. Vous pouvez imaginer tous les systèmes de sécurité que vous voulez : gardez simplement à l'esprit que Palpatine n'est pas censé risquer grand-chose, à cause notamment des gardes d'élite qui l'accompagnent lors de chacun de ses déplacements et sans oublier ses propres pouvoirs.
2 - Couloir. Les dalles de ce couloir s'allument dès qu'on y pose le pied. Ses murs sont lambrissés d'une sorte de métal sombre, diffusant une chaleur douce et apaisante.
3 - Appartements des gardes. Conçues comme de véritables suites, ces chambres contiennent tout le nécessaire en matière d'ameublement et sont pourvues des réserves d'armes et d'uniformes impériaux que les PJ peuvent utiliser à leur compte. Il serait tout de même douteux que les appartements impériaux soient inoccupés : Mara Jade n'a pas mis tous les gardes au courant. Ceux qui seront présents défendront chè-

rement leur peau et les PJ devront composer avec une opposition pour le moins musclée. L'Empereur et son espionne savent qu'il ne faut pas abuser de la naïveté des PJ, raison pour laquelle ces gardes mourront au cours de l'opération. Les renforts feront preuve pour leur part d'une lenteur surprenante...

4 - Bar-bibliothèque. Tout a été prévu pour l'agrément de l'Empereur, même s'il est évident que Sa Majesté impériale ne prendra pas le temps de profiter des nombreux volumes qui garnissent les étagères de la bibliothèque, pas plus qu'il n'aura le loisir de goûter aux grands crus qui sont rangés dans les coffres du bar (une sorte de sculpture en or massif adossée à l'un des murs de la pièce). Les PJ ne trouveront rien d'intéressant dans cette salle, mais pourront par contre s'offrir le luxe de goûter à quelques bouteilles de l'Empereur. Ces liqueurs comptent assurément parmi les plus rares et les plus enivrantes de la galaxie...

5 - Salle de contrôle. Elle abrite des instruments de communication très perfectionnés, permettant à l'Empereur de rester en contact permanent avec les généraux de l'Empire. On y trouve également des écrans de contrôle gouvernant la désactivation des systèmes de sécurité qui entourent le palais de Badelon. Le processus de désactivation ne présente d'ailleurs pas de difficultés majeures (jet de Sécurité moyen), ce qui est un comble pour des appartements impériaux. Bien évidemment, vous ne devrez pas révéler à vos joueurs la difficulté du jet : il faut qu'ils aient l'impression d'accomplir un véritable exploit. En fait, qu'ils réussissent ou non ce jet n'a guère d'importance : le système de sécurité sera neutralisé de toute manière...

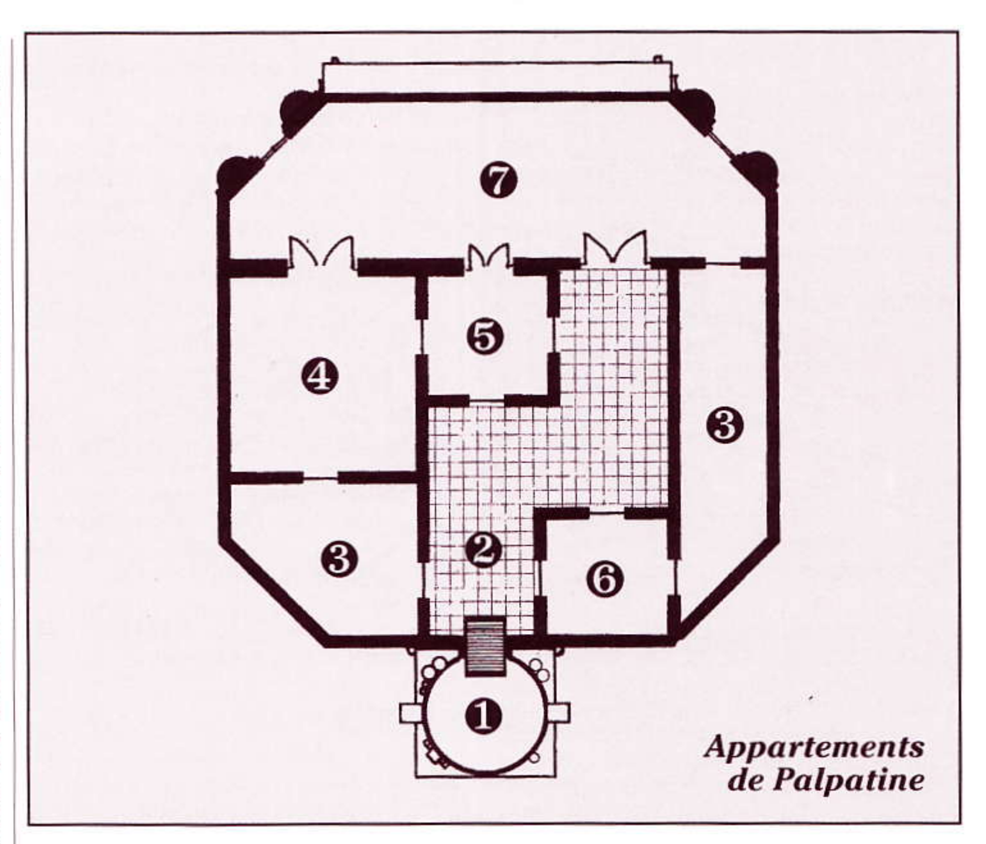
6 - Cuisines. C'est là que les gardes préparent leurs repas lorsqu'ils restent dans les appartements impériaux.

7 - Chambre de Palpatine. Cette pièce est décorée et équipée avec un luxe inouï. Les métaux et les bois les plus précieux s'y côtoient avec extravagance. La chambre, pourvue d'immenses baies vitrées et filtrantes, est agrémentée de plantes rares et de meubles ouvragés, ainsi que d'appareils étranges dont les PJ ne connaîtront pas forcément l'usage. Le dossier contenant les plans de l'Étoile de la Mort est rangé avec d'autres cartouches mémorielles dans l'un des secrétaires de l'Empereur qui s'ouvre sans grande difficulté. Il est impossible de lire la cartouche sur place. Seuls les spécialistes scientifiques de la Rébellion en seront capables.

Conseils de jeu. Rappelez, si besoin est, que la plupart des informations sont stockées dans des cartouches mémorielles, afin que les joueurs sachent quoi voler chez l'Empereur.

La fuite

Dans la plus pure tradition des films de la trilogie, les PJ devront prendre la fuite de façon rocambolesque, poursuivis par l'armada des Impériaux dont les tirs les frôleront de très près... Le temps qu'ils réintègrent le vaisseau et qu'ils éliminent leurs poursuivants, l'Empereur aura été averti par Mara Jade du succès de l'opération. Quelques temps plus tard, les PJ seront en route vers Tatooine, munis des précieux documents.



Appartements de Palpatine

ÉPISODE V

SCÈNE I
Tatooine

Les PJ atterrissent sur l'astroport de Mos Esley, la capitale de Tatooine, qui comme le sait tout fan de *Star Wars* qui se respecte, est une planète désertique éclairée par deux puissants soleils, Tatoo 1 et Tatoo 2. Au sol, la situation est actuellement assez tendue : Jabba le Hutt, le grand chef de la pègre, a été assassiné et la planète grouille plus que jamais de malfrats. Afin de limiter la casse, les Impériaux filtrent les entrées à toutes les portes de la ville. Malheureusement pour les PJ, le Bothan qu'ils recherchent ne se trouve pas à Mos Esley, mais bien à Anchorhead, la deuxième ville de la planète, qui se trouve à un petit millier de kilomètres. Il sera bien difficile aux personnages de se rendre sur place : toutes les portes de la ville sont bloquées par des escouades de stormtroopers, épaulés de bipodes impériaux. Paradoxalement, l'un des moyens les plus simples de se rendre à Anchorhead est peut-être de participer à la cent trente-septième course de moto-jet qui a lieu ces jours-ci. Malgré toute sa puissance, l'Empire n'est pas en mesure d'annuler cet événement annuel sans risquer une révolte populaire immédiate et sanglante (voir plans p.72).

S'inscrire pour la course Mos Esley-Anchorhead-Shaitan ne devrait pas se révéler trop compliqué en soit. C'est plutôt au niveau des moto-jets que se situe la difficulté. Si les PJ disposent des crédits nécessaires, le problème est écarté, mais si leurs moyens sont limités, à eux d'imaginer une solution : négocier des véhicules auprès d'un sponsor officiel, assommer un pilote au dernier moment et prendre sa place, etc. Quoi qu'il en soit, on supposera que les PJ parviennent à leurs fins.

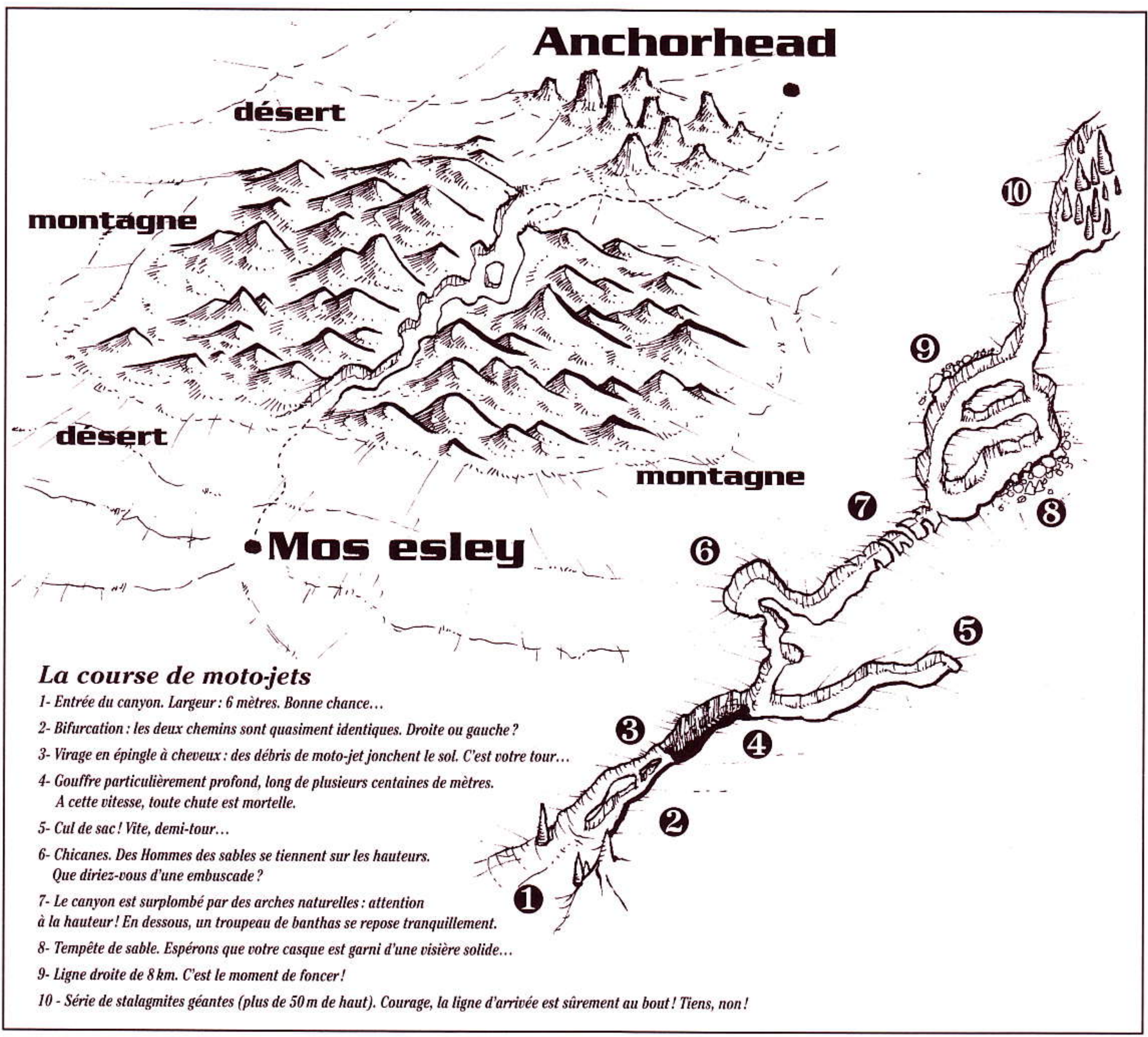
Le départ est donné, selon la tradition, d'un coup de mitrailleuse-blaster lourde. Aussitôt, les moteurs hurlent avec rage et les pilotes s'arcboutent sur leurs appareils, salués par la foule déchaînée. C'est parti ! Une cinquantaine de concurrents, tous plus fous les uns que les autres, s'élancent en faisant voler des nuages de poussière. Dès le départ, l'un d'eux s'écrase sur le mur d'une cantina bien connue, semant la panique sur son passage ! Faites vivre à vos joueurs l'excitation de la course. N'oubliez pas que les moto-jets sont des engins qui peuvent atteindre des pointes de 500 km/h. Les jets de Pilotage doivent être modulés en fonction de la vitesse des engins. Ce que les PJ ne savent pas forcément, c'est que le parcours comprend des risques énormes : il s'agit notamment de traverser un canyon particulièrement étroit, sur une longueur de plusieurs kilomètres. Les concurrents découvriront également de grandes étendues sableuses, où ils pourront se perdre facilement. Pour forcer le destin, certains participants n'hésiteront pas à neutraliser leurs opposants : Ben Hur, le retour...

Les difficultés des jets de Répulseurs sont laissées à votre discrétion. N'oubliez pas que les chances de s'écraser sont fonction de la vitesse, surtout dans les virages serrés. Un échec critique devant une bifurcation, et c'est la mort assurée. Les heureux possesseurs du jeu *Rebel Assault* peuvent s'en donner à cœur joie...

Anchorhead

Une fois arrivés à Anchorhead (qui n'est qu'une étape de la course), les PJ doivent abandonner





leurs appareils et se mettre en quête de leur contact. Anchorhead est très différente de Mos Esley : ne possédant pas de véritable astroport, la ville n'attire guère les pirates et autres contrebandiers, ce qui explique le calme relatif qui y règne. En définitive, c'est le Bothan qui retrouvera les PJ, après quelques heures passées à les suivre pour s'assurer qu'il s'agit bien des bonnes personnes. Une fois rassuré, le Bothan se présentera de lui-même. Comme tous les membres de sa race, il ressemble à une sorte de grand homme-singe.

Après les politesses d'usage, il explique qu'ils doivent se rendre à bord d'une chenillette jawa vers un hangar secret où se trouve le vaisseau qui va les mener auprès de la flotte rebelle. Malheureusement, la discussion est interceptée par un Kubaz (créature d'apparence vaguement humaine et dotée d'une sorte de trompe, qui possède la fâcheuse habitude de se mêler de ce qui ne la regarde pas), qui s'empresse de faire son rapport au poste de garde impérial le plus proche. Prévenus par Mara Jade, les Impériaux font suivre discrètement la chenillette.

Les PJ se rendent vite compte à quel point l'appareil en question est inconfortable : il est nécessaire de s'y tenir constamment en position accroupie, de plus une fumée noirâtre s'échappe des tuyaux graisseux qui entravent les mouvements des passagers et le bruit qui règne à l'intérieur est assourdissant. Après un voyage de deux jours, la chenillette arrive enfin à bon port. C'est du moins ce qu'annonce le Bothan, qui descend de l'appareil et demande aux PJ de patienter quelques minutes. Sortant un boîtier de sa poche, il actionne un curieux dispositif : après quelques remous sableux, une trappe apparaît aux pieds des personnages.

Ces derniers sont invités à s'engouffrer dans ce qui semble être une base souterraine. Une fois à l'intérieur, les PJ constatent qu'une vingtaine de Bothans gèrent cette immense base de renseignements militaires. Les Impériaux qui ont suivi la chenillette sont maintenant prêts à l'investir. Mara Jade a donné des ordres pour qu'ils laissent s'enfuir les PJ... mais massacrent tous les autres. On informe les PJ qu'un vaisseau de type YT-1300 les attend dans un hangar annexe... Soudain, la trappe s'ouvre et les Impériaux tirent sans sommation : les tirs de blasters zèbrent l'atmosphère enfumée, des explosions retentissent. Les PJ se précipitent vers le hangar, accompagnés du Bothan mortellement blessé qui leur demande de porter coûte que coûte les cartouches mémorielles à la Rébellion ; il indique que les coordonnées d'astronavigation ont déjà été rentrées dans le navordinateur du vaisseau. Alors que les personnages pénètrent dans le vaisseau et s'installent précipitamment aux commandes, leur compagnon actionne, dans un dernier souffle, l'ouverture des portes du hangar. Les PJ parviennent à s'enfuir d'extrême justesse : peu de temps après le décollage, la base souterraine explose. Une fois les commandes d'astrogation actionnées, le vaisseau rentre en hyperespace. C'était très juste...

SCÈNE II
Le briefing

Le vaisseau des PJ sort de l'hyperespace au bout d'une vingtaine de jours. À travers le poste de pilotage, les PJ peuvent voir une armada très impressionnante, composée de plusieurs croiseurs calamariens, d'une demi-douzaine de frégates Nebulon-B, de nombreuses frégates d'assaut, de croiseurs de transport, de frégates d'escorte, d'une vingtaine de corvettes corelliennes et d'une centaine de chasseurs de tous types, qui croisent paisiblement à proximité d'une magnifique planète rouge feu.
Presque aussitôt, leur appareil est escorté par quatre Aile-X, qui le guident jusqu'au vaisseau amiral. Les PJ remettent aux chefs de la Rébellion les cartouches mémorielles qu'ils ont subtilisées.
La scène suivante se déroule dans la salle de briefing d'un croiseur mon calamari. Un projecteur holographique trône au centre de la pièce. Tous les grands noms de la Rébellion sont présents (les PJ peuvent notamment apercevoir le général Solo, en grande discussion avec le général Calrissian).
Mon Mothma s'avance et prend la parole : « L'Empereur a fait une erreur cruciale et le moment est venu pour nous de passer à l'attaque. Nous connaissons désormais l'emplacement exacte de l'Étoile de la Mort, nous savons que son système d'armement n'est pas encore opérationnel et que la flotte impériale est dispersée à travers toute la galaxie. Plus important encore : l'Empereur lui-même supervise la phase finale de la construction de l'Étoile de la Mort. Plusieurs Bothans sont morts pour nous fournir cette information. Amiral Akbar, je vous en prie... »
Sur ces mots, l'amiral explique que l'Étoile de la Mort est entourée par un champ protecteur, activé depuis la lune forestière d'Endor, qui empêche pour l'instant toute attaque de chasseurs. Il propose au général Solo de diriger une opération commando visant à détruire ce champ de protection. Au même moment, Luke fait son entrée et annonce qu'il sera de la partie...
Si vous souhaitez rejouer la scène dans ses moindres détails, repassez-vous la toute dernière demi-heure du *Retour du jedi*. C'est toujours très agréable...

SCÈNE III
L'attaque finale

Les PJ, s'ils en ont les compétences, sont invités à prendre part, à bord de chasseurs Aile-X, à l'attaque de la nouvelle Étoile de la Mort, attaque qui, malgré les indications erronées fournies à la Rébellion, se soldera finalement par le succès que l'on sait. Les personnages pourront également choisir de participer à l'attaque d'une base impériale sur la lune d'Endor.
Attention ! Il ne s'agira pas de l'attaque du film, à laquelle prennent part Leia et Solo, mais de l'assaut d'une base annexe qui retardera l'arrivée des renforts et contribuera indirectement au succès de l'opération finale.

CHRONOLOGIE

Évènements de la trilogie	Évènements du scénario
	J-30 (1 mois) : Mara Jade est envoyée par l'Empire pour retrouver Orion.
J0 : Bataille de Hoth	J0 : Les PJ participent à la bataille.
	J2 : Mara Jade retrouve le corps d'Orion.
J20 : Leia et Solo sont capturés par Lando Calrissian.	
	J+30 (1 mois) : les PJ arrivent comme clandestins sur Koduma.
J40 : Luke retrouve ses amis sur Bespin. Solo est placé en congélation carbonique.	
	J90 : les PJ libèrent le joaillier.
	J110 : arrivée des PJ sur Assorhan.
	J130 : Violetta prend le pouvoir.
	J160 : les PJ arrivent sur Blinder.
	J180 (6 mois) : procès des PJ sur Sullust.
	J195 : les PJ arrivent sur Assorhan et retrouvent Violetta.
J200 : Jabba le Hutt est tué. Solo est libéré.	
	J205 : les PJ arrivent sur Gasharn pour voler les plans de l'Étoile de la Mort.
J230 : Luke arrive dans le système Dagoba.	
	J235 : Arrivée des PJ sur Tatooine.
J300 : Briefing avant l'attaque d'Endor, les PJ y assistent. Puis... destruction de l'Étoile de la Mort.	

Cette chronologie comparative n'est fournie qu'à titre indicatif et s'entend en jours et en mois terriens. Le MJ est libre de modifier les dates à sa convenance. Les données temporelles fournies pour les événements de la trilogie sont basées sur des estimations et sont donc sujettes à caution. Dans les films, ces détails sont volontairement laissés dans l'ombre pour ne pas prendre le pas sur l'action. L'intérêt de ce tableau est d'établir une cohérence entre les événements « officiels » de la saga et ceux que vivent les PJ.

Tout l'art du MJ consistera à mettre le hasard au service de l'action. Dans *Star Wars*, les événements s'enchaînent toujours avec une parfaite coordination, les héros arrivent toujours de justesse à tel ou tel endroit, bref : le temps est d'une souplesse à toute épreuve. N'oubliez pas ce point d'une importance capitale.

SCÈNE IV
Avec les honneurs...

A la fin de l'aventure, une grande cérémonie est organisée. Les PJ se retrouvent sur Endor avec tous les héros de la saga et participent à la fête en compagnie des Ewoks. Ces derniers se délectent au récit de leurs exploits... Nos héros sont ensuite décorés, tout comme Solo et Skywalker à la fin du premier film, devant une assemblée de Rebelles en liesse. Ne lésinez pas sur les décors : on ne vit qu'une fois. La cérémonie sera grandiose, et la fête durera plusieurs semaines.
Puis les choses reprendront peu à peu leur cours. L'euphorie de la victoire finira par s'estomper. Il faudra bientôt songer à bâtir une république plus juste, et redonner un sens au mot Liberté. Au travail ! Une nouvelle ère commence...

La cartouche mémorielle

Ce document contient tous les éléments que la Rébellion a besoin de connaître pour attaquer l'Étoile de la Mort : sa localisation exacte, ses plans complets, le dossier révélant que son système de combat n'est pas encore opérationnel (cette information est fausse !), le dossier expliquant que Palpatine doit superviser la phase finale de la construction de ce terrible engin. Toutes ces informations ont été choisies par l'Empereur afin d'attirer la Rébellion dans un piège, piège dont les PJ – bien malgré eux – assureront le succès.
Mais heureusement, Luke, Solo, Leia et les autres seront là pour renverser la situation et mener l'Alliance à la victoire...

▷

▶ Orion de Daiwncast

Ce jeune homme d'une vingtaine d'années est aussi noble dans son allure que dans ses actes. Il n'hésitera pas à se sacrifier pour venir en aide à ses compagnons. Malgré ses origines illustres, il sait rester simple et modeste, et n'a jamais une attitude hautaine.

DEX 3D. SAV 3D, Bureaucratie 4D, Culture 4D. MEC 2D, Répulseur 3D. PER 4D, Commandement 4D+2, Dissimulation-discrétion 5D. VIG 3D. TEC 2D, Médecine 3D.

▶ Capitaine Ténada

Âgé d'une quarantaine d'années, cet ancien capitaine impérial n'a gardé de son passé troublé qu'un sens aigu de la rigueur. Il est toujours vêtu d'une façon impeccable et veille à faire respecter scrupuleusement les règlements de la Rébellion. Il n'hésitera pas à punir toute incartade, si minime soit-elle. Arriver 30 secondes en retard peut suffire à éveiller sa colère.

DEX 2D, Blaster 3D, Esquive 3D. SAV 3D, Bureaucratie 5D, Culture 4D, Procédure impériale 6D. MEC 3D, Pilotage de vaisseau 4D. PER 3D, Commandement 5D. VIG 2D, Résistance 3D. TEC 3D.

▶ Capitaine Orchac

Il n'est âgé que de trente ans, mais son visage sec et rude lui donne dix ans de plus. Orchac garde toujours une « commission » sur les amendes et les taxes qu'il prélève, mais il accepte de « partager » avec ses supérieurs. Il exècre les Rebelles et préfère les tuer plutôt que de les capturer. Après tout, un prisonnier coûte de l'argent.

DEX 3D, Esquive 4D. SAV 3D, Illégalité 4D. MEC 2D. PER 3D, Commandement 4D, Escroquerie 5D. VIG 3D. TEC 3D.

▶ Freego

C'est le bras droit d'Orchac. Rodien de son état, il s'occupe de toutes les missions délicates (espionnage, enlèvement, assassinat et sabotage).

DEX 3D. SAV 2D. MEC 2D. PER 4D, Dissimulation-discrétion 5D, Recherche 6D. VIG 3D. TEC 3D, Démolition 4D, Sécurité 5D.

▶ Chtogruff

Deuxième homme de main d'Orchac. C'est un Gamorréen un peu buté qui s'occupe avec talent des affaires « expéditives ». Il est prêt à donner sa vie pour Orchac, et ne se sépare jamais de sa fidèle vibro-hache.

DEX 4D, Arme blanche 5D, Blaster 4D. SAV 1D. MEC 1D. PER 2D. VIG 4D, Combat mains nues 6D, Levage 6D, Résistance 5D.

▶ Phidias Silver

Il s'agit d'un Ithorien calme et pacifique. Vêtu d'étoffes somptueuses, Phidias est un joaillier très réputé ; sa renommée s'étend très rapidement au-delà des frontières de son système.

DEX 2D. SAV 4D, Connaissance des minéraux 5D, Orfèvrerie 9D. MEC 2D. PER 3D, Expertise 6D. VIG 2D. TEC 4D, Conception-réalisation orfèvrerie 10D.

▶ Le primocrate Wicliff

Jadis débonnaire, désormais un peu sénile, Wicliff n'a plus que faire de son royaume : il laisse à son grand chambellan le soin de s'en occuper. Il se complaît dans la paresse. Ses compétences sont inutiles car il ne sait quasiment rien faire.

▶ Matellius

Grand chambellan du royaume. C'est un homme chauve et très grand, au visage dénué de toute expression. Il s'habille toujours de blanc, car il est obsédé par la pureté. Il est excédé par l'attitude du primocrate, même si c'est grâce à la passivité de ce dernier qu'il peut diriger le royaume.

DEX 2D. SAV 3D, Bureaucratie 5D, Culture 4D. MEC 2D. PER 3D, Escroquerie 8D, Marchandage 5D. VIG 3D. TEC 3D.

▶ Violetta

Très belle jeune femme, toujours magnifiquement vêtue. On ne peut pas dire qu'elle fasse preuve d'une intelligence et d'une lucidité remarquables. Elle souhaite le bonheur de son peuple, mais n'est pas prête pour autant à mettre son existence en danger.

Mettre toutes ses compétences à 3D.

▶ Gardes de la place dite du treizième coup de gong

Blaster 3D, Esquive 4D, Vigueur 3D+1, Glisseur 3D, Grenade 2D+2. *Armes* : fusil-laser Dom 4D et 2 grenades Dom 5D. *Glisseur* : aérostatique Assorh V classe Karhan, vitesse max : 80 km/h. Coque 2D, Maniabilité 1D.

▶ Badelon de Daiwncast

Il s'agit d'un homme trapu et large d'épaules. Il est animé d'une puissante détermination. Il sait que sa femme l'a trahi et pense qu'elle peut recommencer. Il la fait donc surveiller de près. Il est dévoré par l'ambition et a décidé d'unir le destin de son royaume à celui de l'Empire.

▶ Sarania de Daiwncast

Cette femme a beaucoup d'allure. On lit dans son regard toute la tristesse d'une mère en deuil. Elle aimerait venir en aide aux membres de la Rébellion, mais craint trop son époux pour s'opposer de façon flagrante à ses desseins. Il n'est cependant pas impossible qu'elle décide un jour de franchir le pas.

▶ Mara Jade

L'âme de cette jeune femme est aussi sombre que sa beauté est radieuse : il s'agit de l'une des espionnes les plus redoutables de la galaxie. Le supplément *Heir to the Empire* (pour l'instant uniquement disponible en anglais chez West End Games) lui consacre d'ailleurs un long paragraphe. Mara Jade a été surnommée la Main de l'Empereur. On raconte qu'elle entretient avec lui des liens télépathiques constants, ce qui en fait un informateur de tout premier plan. Dans *Heir to the Empire*, elle voue une haine mortelle et implacable à Luke Skywalker, qu'elle tient personnellement responsable de la chute de l'Empire et de son déclin personnel. A l'époque qui nous intéresse, sa renommée et sa puissance se trouvent à leur apogée. Rappelons que ce scénario s'étale sur plus d'un an (voir la chronologie). Au moment de la bataille d'Endor, Mara Jade ne s'intéresse pas encore vraiment à Luke Skywalker. Son animosité à son égard prend sa source au cours des événements qui se termineront par la mort de Jabba le Hutt. C'est à cet instant que la jeune femme prend conscience que le dernier des jedis connus est véritablement capable de causer la perte de L'Empire. C'est quelque temps avant cet épisode – fâcheux pour l'Empire –, que Mara Jade est chargée par l'Empereur de retrouver Orion de Daiwncast pour récupérer sa précieuse chevalière. Lorsqu'elle rencontre Violetta, elle comprend qu'elle peut manipuler les PJ. Son but est désormais de pousser les PJ à s'emparer des documents concernant la nouvelle Étoile de la Mort, pour anéantir la Rébellion.

DEX 3D+2, Blaster 9D+1, Parade à mains nues 7D+2, Esquive 8D+2, Armes blanches 8D+2, Parade armes blanches 7D+2. SAV 2D+2, Races extraterrestres 8D+2, Bureaucratie 7D+2, Cultures 6D+2, Langages 8D+2, Systèmes planétaires 5D+2, Illégalité 6D, Survie 7D, Technologie 7D+2. MEC 2D+2, Astrogation 8D+2, Équitation 5D+2, Pilotage de vaisseau 9D+2, Canons de vaisseau 9D+2, Écran de vaisseau 8D, Répulseurs 5D+2. PER 2D+1, Marchandage 5D+1, Commandement 7D+1, Recherche 7D+1, Escroquerie 6D+1, Jeu 4D+1, Dissimulation-discrétion 8D+1. VIG 3D+2, Combat à mains nues 6D+2, Escalade-saut 7D+2, Levage 5D+2, Résistance 8D+2, Natation 6D+2. TEC 3D, Prog-rép. ordinateur 7D, Démolition 4D, Prog-rép. droïd 3D+2, Médecine 5D, Rép. vaisseau 6D+1, Rép. répulseur 5D, Sécurité 8D.

Compétences de la Force : Inconnues.

Fabrice Colin, Olivier Vignes et la participation de Philippe Morineau
illustration : Igor Chevalier et plan : Cyrille Daujean





Aventures de jeu officiel

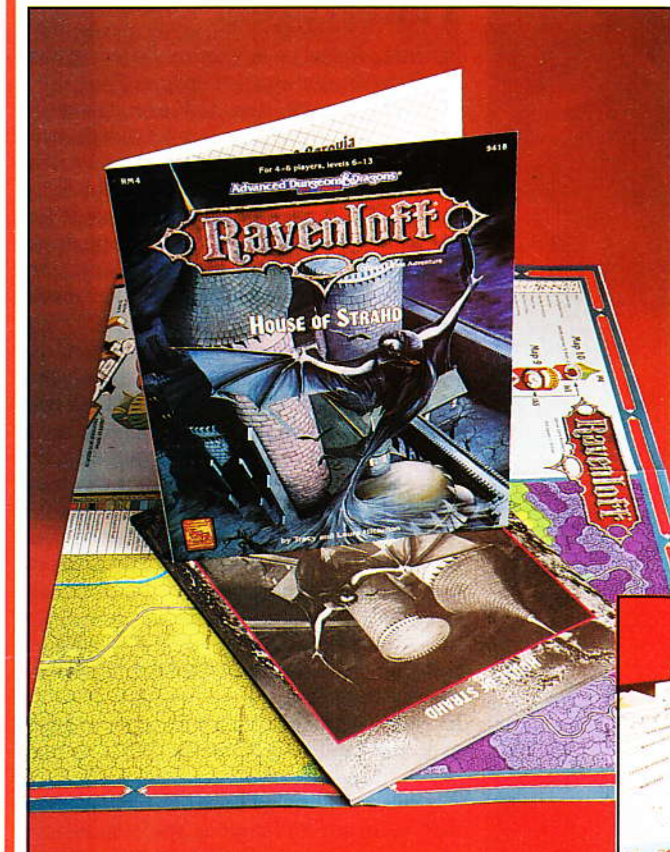
Le Royaume d'Épouvante

LA DEMEURE DE STRAHD

Au-delà du village de Barovie est perché le château Ravenloft, la demeure et forteresse du seigneur vampire Strahd von Zarovich. Des légendes prétendent que Strahd vole avec les chauve-souris et court en compagnie des loups pour terroriser la région. Le Comte Strahd est puissant, et son château est terrifiant !

D'anciens récits parlent d'oubliettes et de catacombes profondément enfouies sous le château. D'autres histoires rapportent les grandes salles, les trésors et la gloire de Ravenloft des siècles passés. Ce qui est indubitable, c'est que Strahd a installé des pièges mortels pour protéger son domaine.

Le maître du Château Ravenloft reçoit pour dîner. Vous êtes invité ...



Disponible maintenant **en version française**



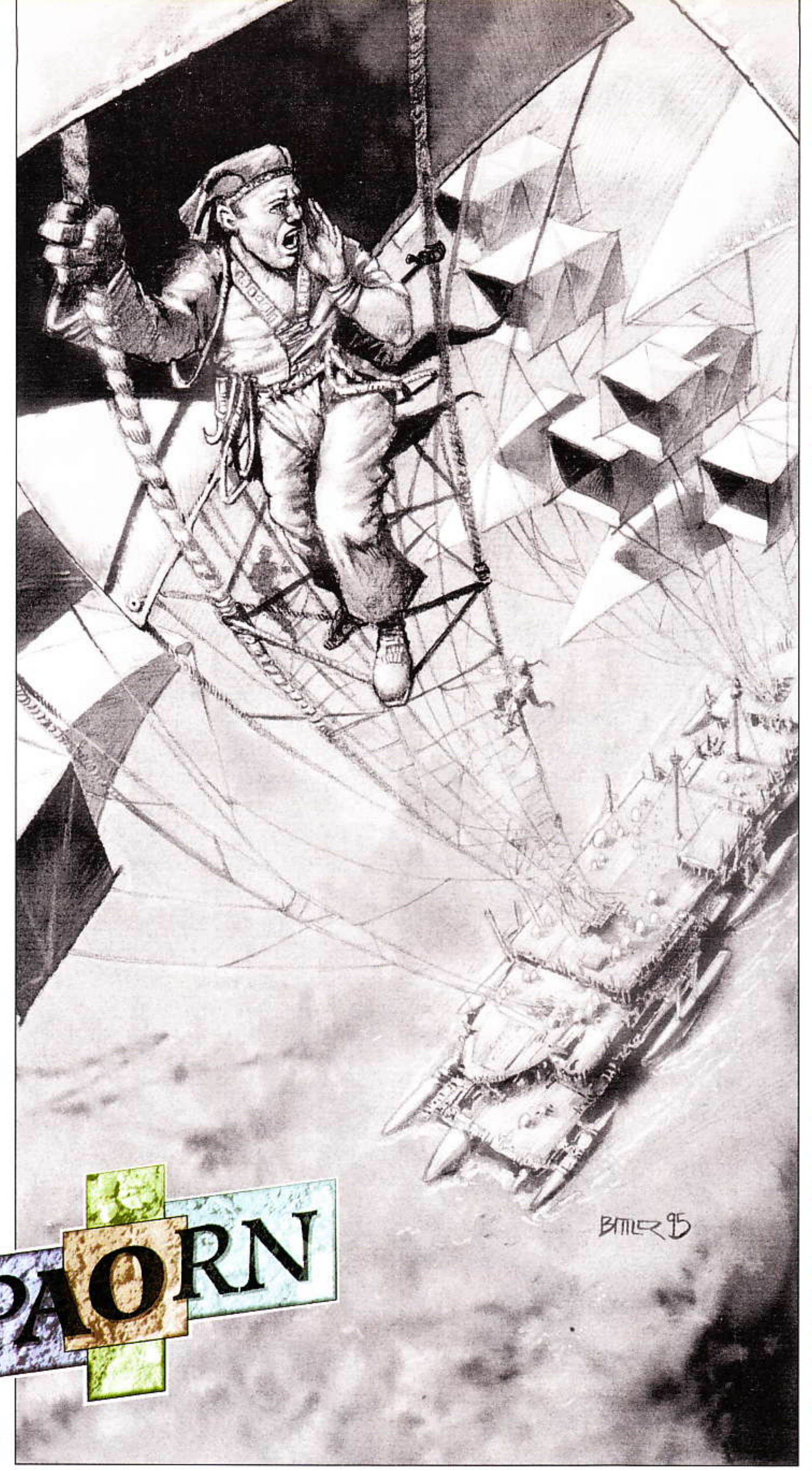


Disponibles bientôt **en version française**



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom
Tel: 0044 223 212517

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, RAVENLOFT et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.
© 1994 TSR, Inc. Tous droits réservés.



Le voile se lève enfin sur les mystères qui entourent Paorn (notre univers médiéval-fantastique, décrit dans *Casus* n° 74 à 81) ! Aux frontières des Quatre Empires, les terres inconnues abondent et d'intrépides explorateurs répondent à leur appel. En compagnie du téméraire Danathan, partons à la rencontre de deux peuples vivant au fil de l'eau…

Des érudits s'interrogent

Par Fra-Loonghehon le Séculier : *Danathan Verdamond de Vinyaev est-il le Capitaine Pourpre ?*

« D'où sort le mystérieux *Orfeu*, ce gigantesque galion à l'armature de cuivre tendue de voiles pourpres, qui surgit soudain du néant pour couler des navires réputés invincibles ? Huit fois en dix ans, il est apparu pour envoyer par le fond des vaisseaux aussi divers que le sloop du sanguinaire capitaine Trois-Têtes, le galion du très haï prince Spexandre d'Arkhass, ou encore les deux bâtiments principaux de la Racheflugt, cette équipée secrète qui devait répandre la peste dans les îles du Tarot au moyen de milliers de rats. Il s'est même glissé, de nuit, jusqu'au port de la capitale de l'empire burgon, où il a détruit une demeure d'un seul coup de baliste bien ajusté… surprenant en pleine activité une conjuration de nécromanciens !

Au-delà de l'exploit, on se demande toujours comment ce mystérieux « Capitaine Pourpre », comme on le surnomme, peut être aussi bien renseigné. Quels sont ses buts, d'où vient-il, et quels étranges pouvoirs recèle son extraordinaire galion ? Cet extrait d'un journal, que j'ai découvert près des décombres d'un entrepôt incendié d'Oljad, pourrait bien avoir un rapport avec le cas qui nous intéresse…

« Je suis allé jusqu'au bout des terres de l'ouest, sur les marchés opulents de Novzargrad et de Kiepp, le plus puissant port de la côte. J'ai remonté jusqu'aux monts Sinistérias tout le rivage de l'est de la Burgonie, dont les ports propulsent les nefs les plus indestructibles vers les dangereuses îles-lames de l'archipel du Tarot. Et je peux le dire : les Quatre Empires, les cent un duchés et les comtés francs, sans oublier les Tarots et les caillasses de la vaste Malédictude, ne sont pas la totalité du monde. A Novzargrad, des capitaines vendent des marchandises étranges, qu'ils prétendent ramener des îles lointaines situées vers le couchant. Sur les Tarots, j'ai vu de curieux elfes au teint émeraude venus à bord de leurs esquifs en forme d'aiguille, de fort loin d'après les dires. Quant aux Sinistérias, on y accueille régulièrement toutes sortes d'humanoïdes au regard vide, la langue coupée et le corps zébré de centaines de cicatrices, qui débouchent des montagnes de glace pourtant réputées impénétrables. Ainsi, j'en viens à remettre en question tous les enseignements du Collège des Sages. Je ne peux croire que l'océan Oriental soit le bord du monde,

Une aide de jeu pour le monde de Paorn

Les conquérants de l'océan Oriental

et que ses vagues s'achèvent par une gigantesque cataracte se jetant dans le vide infini. Moi, Danathan Verdamond de Vinyaev, je prétends qu'il existe une autre terre au-delà du maelström de l'océan, et que le Collège nous ment. Pour je ne sais quelles mystérieuses raisons, l'existence d'autres terres est tenue secrète, mais je saurai les découvrir, et en ramener des merveilles qui étonneront les souverains de Paorn eux-mêmes! Maintenant, alors que mon épouse Kayila la Poètesse repose dans la nécropole fleurie de Vinyaev et que le hasard m'a rendu propriétaire du navire *l'Anguille bleue*, j'ai décidé de changer mon destin. A mon fils aîné et à ma fille, Pongkel et Tahaline, j'ai laissé la gestion de nos caravanes et de nos navires, de nos entrepôts et magasins. Avec mon fils cadet, l'enthousiaste et turbulent Guimp, nous avons réarmé *l'Anguille bleue* pour un voyage vers l'inconnu. Aujourd'hui, vingtième jour de la lune des fleurs, les vents sont favorables et nous allons lever l'ancre vers l'est, vers le levant. Dans sept jours, nous referons provision d'eau et de viande boucanée sur la Lame du Pendu, la plus orientale des îles du Tarot, puis nous repartirons pour l'aventure. Avant que je ne quitte Vinyaev, Tahaline m'a dit ces mots : « Père, tu prétends explorer le monde pour trouver de nouveaux trésors, dont la brillance éclipsera la fortune de nos rois cupides et prétentieux. Es-tu bien sûr que le jeu en vaille la chandelle? — Sage Tahaline, ai-je répondu, notre richesse fut bâtie de presque rien, et si la ruse et la prévoyance m'ont servi à l'établir, la bénédiction des astres en fut aussi responsable. Ces étoiles qui ont veillé sur moi, je vais maintenant les suivre. Qui sait si elles ne m'ont pas fait riche pour que je puisse prendre ce départ ? »

Extrait du journal du « Premier voyage de Danathan »

Danathan a disparu depuis. Cependant, nos sources occultes de renseignements soupçonnent cette Tahaline de Vinyaev d'être la célèbre Rose noire, mercenaire et assassin dont les exploits ne se comptent plus. Experte en déguisements, la Rose noire est connue sous diverses identités à travers les quatre empires. Elle compte des amis parmi les aristocrates et fait partie de plusieurs sociétés secrètes, dont le sombre et terrible Culte d'Oombar. Quant à son frère Pongkel, il aurait été apprenti sorcier, voleur au grand cœur, aéromarchand dans les territoires de l'océan Vert *, avant de devenir maître Kel, l'un des plus puissants armateurs de Paorn!

Se pourrait-il que la Rose noire et maître Kel soient les informateurs de Danathan ? Ce dernier utilise-t-il l'identité du Capitaine Pourpre pour défier les souverains de Paorn? Au-delà de l'océan Oriental, une puissance inconnue nous guette, sonde nos réactions, et je présage que les apparitions de ce mystérieux galion aux voiles pourpres préludent à de plus graves événements.
Je laisse au Collège des Sages le soin de décider si je dois poursuivre mon enquête dans cette voie. »

Un observateur discret

Extrait des *Royales Archives de la Mémoire*, par maître Kwalish*, maginventeur officiel de la cour du Salthar, éminence grise du roi Drogon, concepteur d'artefacts puissants lui permettant de voir à distance, espion à titre de curiosité personnelle.

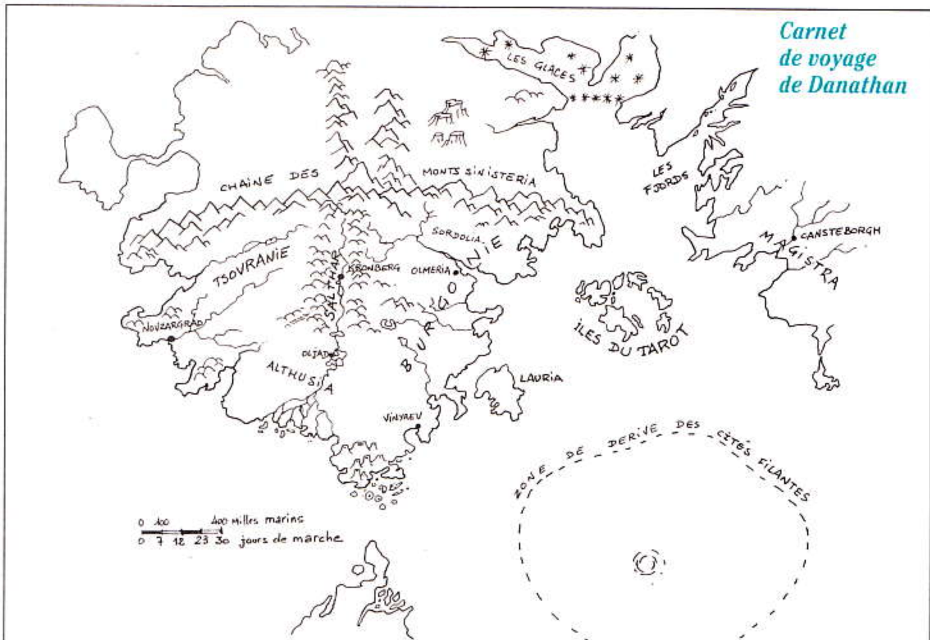
« Comme je l'avais prévu, Danathan Verdamond de Vinyaev réussit à gagner les îles du Tarot après avoir quitté l'Althusia. Hélas, les courants l'entraînèrent ensuite vers les mortelles banquises du nord. Accomplissant un formidable exploit, il se fraya un chemin à travers les glaces et redescendit vers l'est, où il découvrit une terre aussi extraordinaire qu'insoupçonnée : la sombre Majistra, puissante patrie des Princes-Sorciers et des créatures féeriques.

En accostant à ses régions nordiques, il fit connaissance des farouches Barons d'Écume, une alliance de marins-magiciens qui refusent le joug de ses impitoyables Princes-Sorciers. Une solide amitié naquit alors entre Danathan et leur chef, le jeune Snarr des Fjords, surnommé par ses hommes « le Capitaine Pourpre ».

L'Anguille bleue reprit ensuite son cabotage jusqu'aux cités décadentes et raffinées du sud de Majistra (où la petite magie est monnaie courante, comme le sont les intrigues de palais). Danathan séjourna un temps à Cansteborgh, l'ensorceleuse capitale du royaume. Là, il rencontra la société aristomage et espionna la cour des Princes-Sorciers pour le compte de son ami Snarr (et le nôtre, par là même). Allant de surprises en surprises, il découvrit ainsi un complot aux ramifications terrifiantes, impliquant les ambassadeurs de nations inconnues et de ténébreuses puissances issues d'autres Plans... leur but commun étant apparemment de conquérir Paorn!

Craignant d'être découvert, Danathan préféra s'éloigner et regagner sa patrie. Hélas, le maelström de l'océan Oriental, façonnant son destin une fois encore, l'attira au cœur d'une tempête et fit sombrer son navire. Tout l'équipage aurait péri sans sa rencontre miraculeuse avec l'une des mythiques cités sirinns. Pour payer sa dette envers ses sauveteurs, Danathan vécut quelques temps parmi eux, luttant contre les Sanghors, et enseignant aux prêtres de Corail l'usage des objets manufacturés gagnés lors des combats.

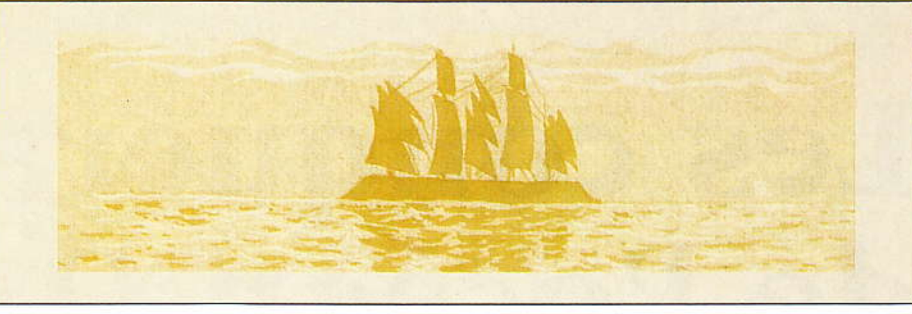
Il séjourna ensuite brièvement en Althusia, avant de regagner Majistra. Selon mes dernières nouvelles, l'infatigable marin poursuit ses activités ▷



Carnet de voyage de Danathan

** L'océan Vert et le maginventeur Kwalish apparaissent dans le scénario Grand Écran « Kabaal » du n° 85.*

secrètes en compagnie des Barons d'Écume et du Capitaine Pourpre. »



Les coureurs du maelström

Considéré comme le bord du monde par les habitants de Paorn, l'océan Oriental tout entier est un colossal maelström qui tourne autour d'un axe lointain. Personne n'ose affronter ses tempêtes effroyables et imprévisibles, sans parler des rumeurs concernant les Diables des mers, les Géants des nuages, ou les dieux titanesques qui sommeilleraient dans ses profondeurs. Une chose est cependant certaine, l'océan Oriental est bien « habité » par deux peuplades vivant au gré des courants : l'une, les Sirinns, est la proie, et l'autre, les Sanghors, le prédateur…

Les Sirinns

Les Sirinns, au teint émeraude et aux longs cheveux vert pâle, sont issus d'une antique race humanoïde métissée d'elfes des mers. Leurs cités filantes, qu'on appelle aussi les « provinces », sont de véritables villes de plusieurs centaines d'individus. Elles sont montées sur des flotteurs articulés et maintenues en mouvement par un système de palans reliés à des cerfs-volants en vol perpétuel à 300 ou 400 mètres de hauteur. Entraînés dès leur plus jeune âge, les « volants » passent des journées entières dans les airs. Ils se relayent pour agencer et doser les voilures selon les besoins, et apprivoisent les gawals, des mouettes géantes qui acceptent de leur servir de parachute pour redescendre vers le plancher.

Sur les radeaux ainsi tractés, on vit de pêche, de cultures hydroponiques (entretenues par les prêtres de Corail, les chamans du peuple sirinn), et de chasse aux oiseaux, sous la houlette du Grand Timonier, un chef élu entouré de ses sages. Faire le « grand tour » du maelström prend environ deux ans, durant lesquels la Province peut espérer croiser cinq ou six fois des sargasses, d'immense étendues d'algues flottantes, que le savoir-faire des « mains dansantes » transforme en membranes et filins pour les cerfs-volants, en plancher tendu sur des armatures de balsa, en vêtements, en nourriture et en sang-tambour, une liqueur revigorante à base d'algues et d'une baie cultivée dans les jardins hydroponiques. Les Sirinns ne sont guère belliqueux, et font souvent appel à des créatures marines en cas de difficulté (lions de mer, méduses phosphorescentes, etc.). On les prétend capables de communiquer avec elles par ultrasons, et de partager ainsi certains secrets des profondeurs.

Les Sanghors

Même s'ils sont plus petits et massifs que les Sirinns, les Sanghors descendent manifestement de la même race qu'eux. Deux points les distinguent essentiellement : leur teint et leurs cheveux bleutés, et le fait qu'ils soient des chasseurs. Ils obéissent aveuglément au « Capitaine », qui pour prendre la place de chef doit tuer son prédécesseur au cours d'un très officiel « défi ». Leurs vaisseaux, regroupés en meute, sont peints en gris-bleu pour se confondre avec les vagues et surprendre et attaquer les cités filantes. Les Provinces les plus prospères sont ainsi mises à sac, pour la nourriture, les esclaves, les objets manufacturés, la liqueur de sang-tambour. Si les Sanghors perdent un combat, ils acceptent que leurs vaisseaux soient pillés en partie par les vainqueurs : pour les Sirinns, c'est le seul moyen de récupérer des matières extérieures (bois, métal).

Les Sanghors quittent parfois l'orbite du maelström pour attaquer des bateaux égarés de Paorn, du Tarot ou de Majistra, afin de renouveler un peu le stock de matières premières. Dans ce système clos, l'économie et la protection de tout objet sont primordiales. Perdre, ne serait-ce qu'une planche, est grave. Aussi, tous les combats entre chasseurs et proies se font d'hommes à hommes : les Provinciaux tentent d'empêcher les Sanghors d'accoster, mais si ceux-ci y parviennent, aucun tir ou aucune action qui risquerait d'endommager les nefs n'est entrepris. Le Capitaine fait alors débarquer son armée (de 50 à 100 « champions ») sur le « champ de bataille » (une plate-forme habituellement réservée aux grandes réunions ou aux fêtes), la Province fait de même, et le camp qui gagne a droit de pillage sur l'autre.

Notons que les Sanghors considèrent les marins de Paorn comme des barbares sanguinaires : ne tirent-ils pas sans hésiter des boulets et des projectiles enflammés qui détériorent, et peuvent même couler leurs vaisseaux : un acte insensé !

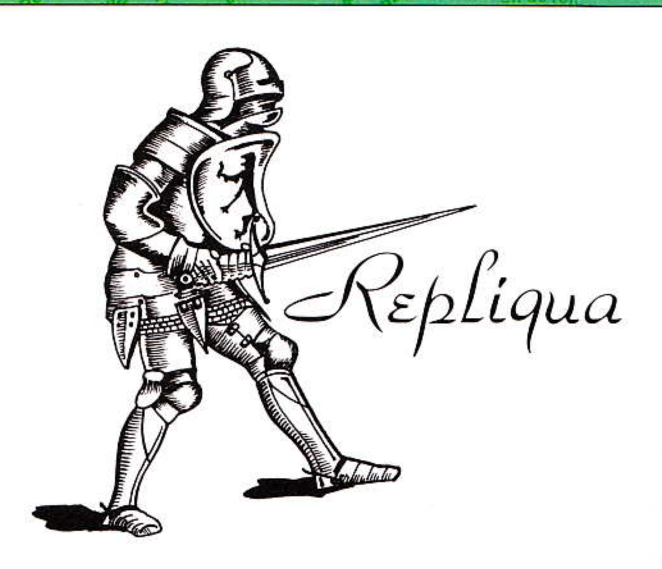
Didier Guiserix et Patrick Bousquet
illustration : Bernard Bittler

INSTANTANÉ : Balade au bord du monde

Les PJ sont engagés par le Collège des Sages pour enquêter sur le mystère qui entoure le Capitaine Pourpre. Munis de l'extrait de journal du *Premier voyage de Danathan* (voir p.76), ils doivent commencer leurs investigations dans la ville de Vinyaev (voir CB n° 78, la province de Nélorie en Althusia), où l'armateur maître Kel se repose dans sa superbe résidence d'été. S'introduire chez ce dernier est bien sûr un véritable casse-tête (gardes, pièges…), sans compter la Rose noire, qui interviendra sous divers déguisements afin d'entraver l'action des PJ. Cependant, ils finissent par mettre la main sur un artefact ensorcelé appartenant à Danathan… et les vrais ennuis commencent, car la conjuration de nécromanciens (victime du Capitaine Pourpre) les prend alors pour cible.
De quiproquos en quiproquos, les PJ sont bientôt traqués par les uns et les autres, tandis que le Collège des Sages les laisse tomber ! Au moment où la situation devient critique (combat, tentatives d'assassinat), l'artefact s'active par erreur… et téléporte les PJ dans l'océan Oriental, au cœur d'une cité sirinn ! Ils y découvrent une ancienne résidence de Danathan et en apprennent un peu plus sur lui, mais il faudra résoudre des problèmes locaux, prouver leur bravoure durant une attaque, négocier leur passage pour revenir dans les eaux de Paorn ou du Tarot, etc. Les PJ auront alors l'occasion de rencontrer Danathan ou le Capitaine Pourpre, avant de partir à la découverte des merveilles de Majistra… que nous vous conterons dans les prochains numéros !

Caractéristiques pour AD&D

Danathan **: Guerrier 9.**
Guimp **: Voleur 3.**
Snarr des Fjords/le Capitaine pourpre **: Magicien 10 / Guerrier 10.**
La Rose noire **: Rôdeuse 6.**
Maître Kel **: Magicien 4 / Voleur 5 / Guerrier 6.**
Guerrier sanghor **: DV2, PV12, CA7, TAC018, Att. 1, Dég. 1-8 (sabre), pas d'infravision.**
Marin sirinn **: DV1, PV7, CA8, TAC0 19, Att. 1, Dég. 1-6 (harpon), empathie avec les animaux marins, pas d'infravision.**
Gawall **(mouette géante) : DV2, PV10, CA8, TAC0 19, Att. 1, Dég. 1-6 (bec).**
Liqueur de sang-tambour **: +1d4PV + infravision durant 12 heures.**

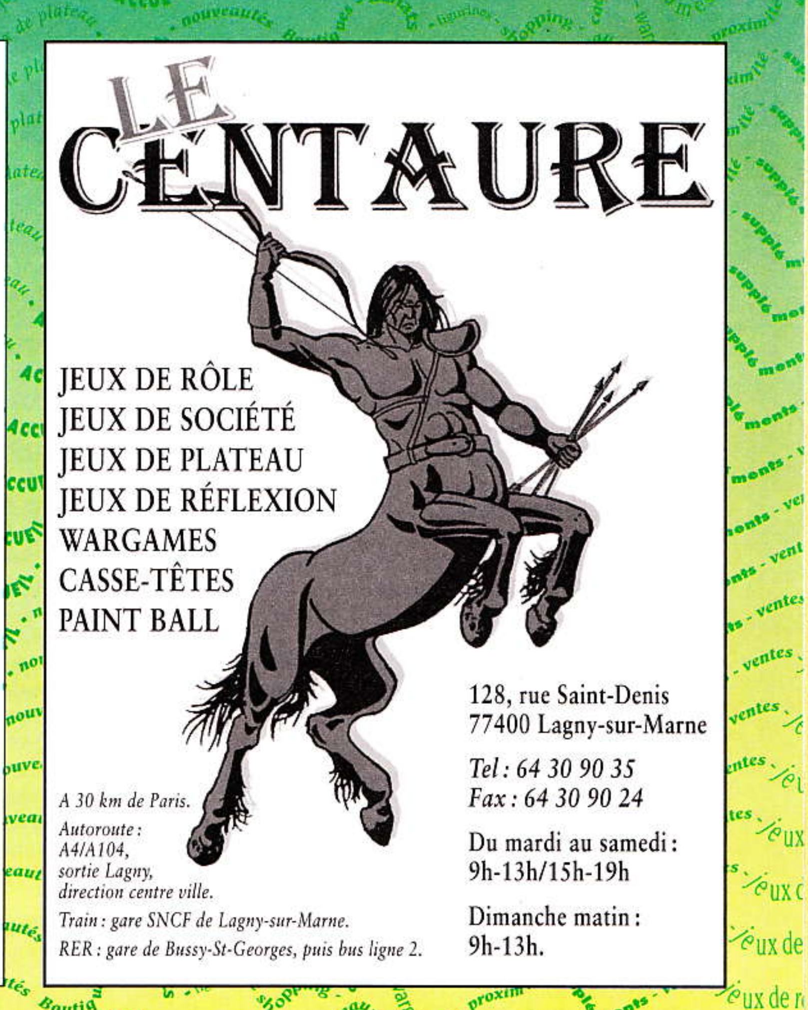


Spécialiste

de la réplique d'armes anciennes

14, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46





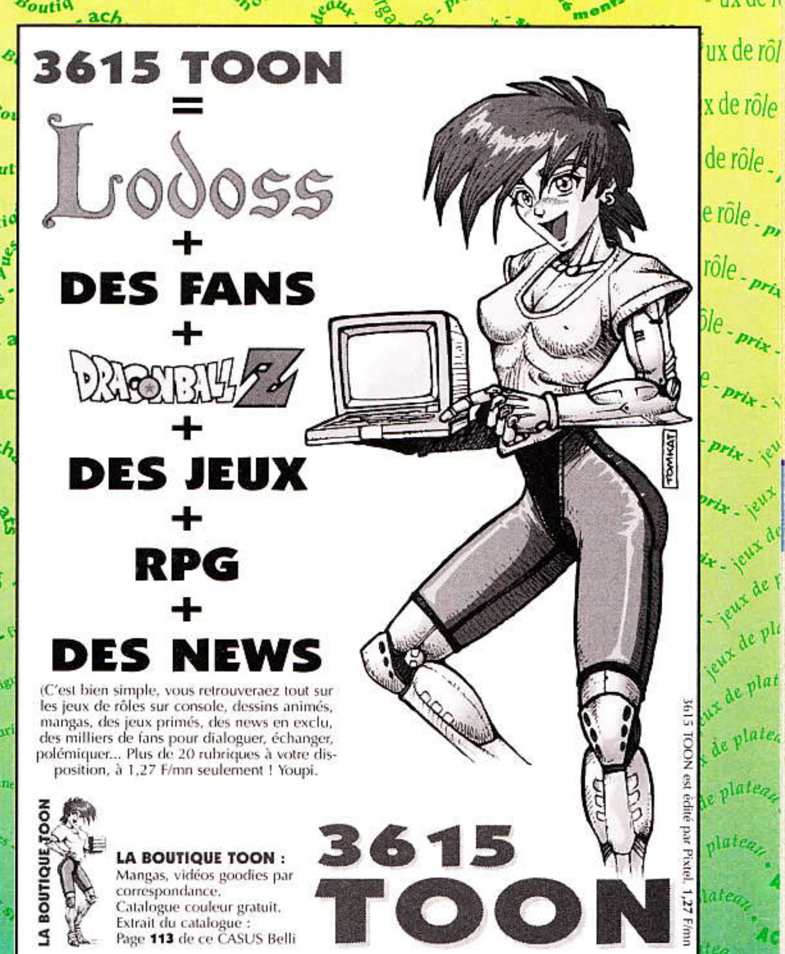
VENTE PAR CORRESPONDANCE

AGAMANOR

TEE - SHIRTS
SWEATS.....
SYMBOLES
MOYENÂGEUX
ENTRELACS
CELTIQUES
RUNES,
SIGNES.....
CATALOGUE GRATUIT



AGAMANOR
BOITE POSTALE 07
94 221 CHARENTON CEDEX
TEL : 16 (1) 45.18.55.15



Devine qui vient

TITANESQUE ! Découvrez une nouvelle race : les Géants des Abysses, et les incroyables créations des gagnants du bimestre !

POULPESQUE ! Bruno Tournet et Arnaud Martinez démontrent, pieuvre à l'appui, que les morts-vivants peuvent être terriblement attachants !

LIVRESQUE ! Rodolphe Levert tourne la page après sa rencontre avec un terrible Lecteur.

DANTESQUE ! Laurent Lusinchi confirme qu'on ne fait pas de Gardien sans casser d'œufs

FABULESQUE ! Vous aussi relevez notre défi, soyez publié dans *Casus Belli* et gagnez des abonnements, des numéros hors série, une voiture décapotable, un séjour à Hawaï avec Tabatha Trash, etc.[1]

« Ah !, maître Millord, en m'invitant ainsi au spectacle des demoiselles du Crazy Os*, vous faites de moi le plus heureux des disciples, yaaouuu !*

— C'est tout naturel, la Science mérite parfois un peu de détente, mon bon Gwô.

— Regardez, le premier numéro de cabaret s'intitule « la Pieuvre osseuse ». A coup sûr, ce pseudonyme délicieusement exotique dissimule les charmes d'une plantureuse créature. Quel excitant suspense, j'en frémis d'avance !

— Moi aussi, mon cher Gwô, moi aussi...

— Tout de même, un menu détail me chiffonne... Pourquoi votre table se trouve-t-elle parmi les gradins, alors que je suis enchaîné à la mienne au beau milieu de la fosse ?... »

Où l'on rencontre une attachante créature

Amis calamars et poulpes, vos représentants ne seront désormais plus cantonnés à traîner leurs pseudopodes dans les bas-fonds océaniques ! L'Octonekros, ou Pieuvre osseuse, est en effet un monstre tentaculaire hantant spécifiquement les cimetières, où elle prend forme à partir des ossements de personnages qui ont été malfaisants durant leur vie terrestre. Son « corps » est un amoncellement de crânes, agglutinés autour d'une gueule béante ornée de deux terribles lames d'os semblables à des défenses d'ivoire. Pour se mouvoir, la pieuvre rampe sur huit tentacules constitués de colonnes vertébrales. Naturellement, cette créature haineuse attaque à vue tout intrus osant profaner les limites de son cimetière. Sa technique consiste à broyer ses proies en utilisant ses tentacules, avant de les empaler sur ses défenses, tandis que les crânes constituant son corps se mettent à dévorer la victime ! La puissance d'une Octonekros croît avec la taille de la nécropole dont elle tire sa force. Tant qu'elle demeure sur son territoire, elle est capable de se régénérer en « intégrant » les ossements du sous-sol, ou de souffler un nuage de vapeurs méphitiques afin de couvrir une éventuelle retraite. Signalons l'heureuse initiative de la boutique nécromantique *Skamp & Fritty* qui distille et revend une huile de Commandement, sorte d'onguent magique permettant d'influencer ces créatures (une manière de leur « graisser le tentacule », en quelque sorte...).

Pieuvre osseuse

Caractéristiques AD&D

Terr. cimetière ; Fréq. rare ; Int. 8 ;
Align. mauvais chaotique ; Nombre 1 ;
CA 4, DV 4 à 8 ; TAC0 variable ;
Att. 4 (tentacules) ; Dég. 1-6x4.
Att. spé. : si 3 tentacules ou plus touchent durant le même round, la victime est immobilisée et perd automatiquement 2d8 le round suivant (défenses), puis 3d10 les rounds d'après (crânes). Déf. spé. dans les limites du cimetière : Régénération 3 PdV/rd, Nuage puant 3/j (*cf.* sort). Peut être repoussée comme une Âme en peine. Rés. magie néant ; Tai. M. PX 4000 à 8000.
Huile de Commandement : idem sort de Suggestion, 6 doses, durée : 1 h par dose, prix : 2 000 PO.
Il faut réussir un jet de Dextérité à -4 pour réussir à appliquer l'huile sur l'Octonekros.

Caractéristiques Simulacres

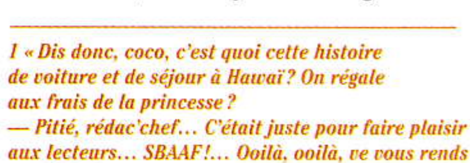
Test de Combat : 9. Test de Perception : 4.
Points de vie : 4 à 8.
Points de Souffle : 3.
Points d'Énergie : 2.
Puissance : 1.
Armure : 0/0/2.
Dégâts : [E]PV.

« Traître ! Efclavagiste ! Fette horreur ne voulait plus me lâfer... Et fa bââave, en plus...

— Cesse donc de maugréer, mon brave Gwô. Cette petite taquinerie était nécessaire afin d'établir objectivement ton record de course à pied, pour mon prochain mémoire intitulé le Lièvre et la Tortue*. Allons, dépêche-toi de sortir de cette cuve de Saint-Ole, le spectacle de Mendhi l'Astronome commence. Il va nous conter une histoire... »*

Où la littérature devient très vivante

C'est lors d'un séjour dans la ville côtière de Vinyaev[2], alors que j'étais encore un jeune apprenti, que j'entendis parler de la légendaire bibliothèque nécromantique de maître Kel. Dévoré de curiosité, je résolus, par une douce nuit de printemps, de m'y introduire en cachette. Flânant entre les rayonnages déserts, j'entendis soudain un bruit de pages que l'on tourne. Celui que je cherchais était là, assis à une table : la forme spectrale du Lecteur, parcourant avidement des piles entières d'ouvrages anciens aux reliures de vieux cuir craquelé. Son visage fantomatique était celui d'un homme d'âge mûr, aux traits fins et au regard empreint d'une noble concentration. Surmontant ma peur, je l'abor-


1 « Dis donc, coco, c'est quoi cette histoire de voiture et de séjour à Hawaï ? On régale aux frais de la princesse ?
— Pitié, rédac'chef... C'était juste pour faire plaisir aux lecteurs... SBAAF !... Ooilà, ooilà, ve vous rends vos flefs de contact et vos billets d'avion... SBAAFF !... Aille ! Mais ailleuu...SBRRAAAF ! »

2 Clin d'œil à l'aide de jeu pour Paorn, ***voir p. 76-78.***



Une aide de jeu pour AD&D2 & Simulacres

damner ce soir ?

dai mais il m'interrompit aussitôt par un « chhhuut ! » impérieux, ainsi qu'on me l'avait prédit. J'insistai alors, jusqu'à ce qu'il réponde à mes questions. Les scribes m'avaient appris qu'il personnifiait « l'âme » de la bibliothèque, et qu'il connaissait par cœur tous les écrits classés dans ses rayonnages. Une source de sciences, de connaissances et de renseignements telle que personne n'en eut jamais rêvé ! Emporté par mon audace, j'oubliai les recommandations de mes camarades et multipliai les interrogations. Indisposé, le Lecteur disparut alors dans un nuage de poussière irisée, tandis que les ouvrages s'amoncelaient soudain pour former une gigantesque et menaçante silhouette : un Golem de livres ! Terrifié, je m'enfuis aussitôt à toutes jambes, ne m'arrêtant que lorsque j'eus enfin regagné la sécurité de ma chambre sous les toits.

Depuis lors, j'ai cessé de m'intéresser à la magie pour me consacrer à mes études d'astronomie. Au cœur de cette Bibliothèque vivante, c'est une page de ma vie qui a été tournée.

« ... uite du spectacle, nous demandons un volontaire dans la salle. Je répète, pour la suite du... »

— C'est affreux, maître, depuis que cette saleté m'a collé ses ventouses sur les yeux, je n'y vois plus rien. Je devrais peut-être déposer une plainte auprès de l'apothicaire du travail...

— Heuuu... inutile de t'embarrasser avec de telles paperasseries. Hum... voyons, tu aperçois certainement cet énorme objet sur la scène ?

— Beuuh ?...

— Mais là, lààà, juste devant toi ! »

« Enfin, un courageux candidat ! Applaudissements, s'il vous plaît, pour le monsieur barbu à lunettes, qui lève le doigt afin d'affronter notre magnifique Démon Gardien... »

Bibliothèque vivante

Caractéristiques AD&D

● *Lecteur*. Comp. : Astrologie 16, Herboristerie 18, Histoire ancienne 19, Ingénierie 16, Religion 17 (compétences et niveaux variables en fonction de l'ancienneté de la Bibliothèque).
Il répond à 1d4 questions par jour maximum. Si ce nombre est dépassé ou s'il est importuné : transformation en Golem de livres.

● *Golem de livres*. Terr. bibliothèque ; Fréq. très rare ; Int. 19 ; Align. neutre ; Nombre 1 ; CA 7 ; DV 11 (50 pv) ; TAC0 9 ; Att. 2 ; Dég. 2-16/2-16. Att. spé. : néant. Déf. spé. chaque sort lancé contre lui lui redonne 1 pv par niveau du sort. Seule une arme magique peut le toucher. Le feu ordinaire inflige des dégâts doubles. Rés. magie 100 % ; Tai. L ; Dépl. 9. PX 8000. Si le Golem est détruit, la Bibliothèque perd son « âme » (le Lecteur), mais les ouvrages demeurent, avec un malus de -8 à tout jet de recherche.



Caractéristiques Simulacres

● *Lecteur*
Fantôme (SangDragon p. 48), talents variés de connaissances.

● *Golem de livres*
Test de Combat : 10. Test de Perception : 4. Points de vie : 10. Armure : 0/0/4. Dégâts : [B]PV et [H]PS. Résistance magique : 12.
Si on lance un sort contre lui et qu'il résiste, le Golem de livres regagne 1PV.

Où, d'un œuf, l'on fait tout un plat

« Un peu de silence dans la salle, je vous prie. Monsieur Millord, vous vous demandez sans doute quel est le lien entre cette urne imposante, derrière moi, et la suite du spectacle ? Eh bien nous allons aujourd'hui vous dévoiler un spécimen unique de nécro-animation !... (roulement de tambour)... Et voici : l'Œuf de Gardien ! (tadaaam !) Ainsi nommée, cette urne magique abrite une variété particulière de Démon Gardien : un Thanatezu, ou Démon mort-vivant. Les Thanatezu ont été créés par les noirs disciples de Loors l'Avaricieux, afin de protéger leurs nécropoles secondaires des cambrioleurs pendant leur absence. Leurs caractéristiques tiennent à la fois des démons et des momies. Puissants squelettes humanoïdes munis de griffes et de crocs, ils sont capables de fondre sur d'infortunées victimes d'un seul battement de leurs ailes écailleuses, les paralysant littéralement de terreur ! Leur intelligence est très limitée. Liés par un enchantement de niveau 6 sur l'échelle de Kmmnust, ils reposent à l'intérieur de leur urne et n'en sortent que lorsqu'ils détectent une proie. Ils sont insensibles à de nombreux sorts et armes. Cependant, leur point faible vient de leur méthode de conservation : comme toutes les momies, ils ont été préservés de l'action des siècles grâce à certaines substances, connues pour être hautement inflammables !

Une dernière chose : ces morts-vivants sont aveugles et repèrent leurs proies uniquement au bruit qu'elles font. A ce sujet, notons qu'un certain nombre d'appeaux à Démon, conçus par le sorcier Loors lui-même, seraient actuellement en vente libre. Ces objets tirent leur puissance de leur créateur et ne feront que vous attirer des ennuis tant qu'il sera encore en vie (on prétend, à juste titre, qu'il ne faut pas vendre l'appeau de Loors avant de l'avoir tué). Par contre, un sort de Silence lancé autour d'un Œuf de Gardien est un bon moyen de le maintenir endormi. Monsieur Millord, vous pouvez à ce propos remarquer le glyphe de Silence inscrit à la craie sur cette urne... Tiens, non... Mon zombi assistant a encore dû se tromper... kkKrrkRAK... GGRROOAAAARR ! »

« Maître Millord étant occupé à régler un petit malentendu professionnel, j'en profite pour vous parler des impressionnants videurs du Crazy Os *: des Géants des Abysses... »*

Où l'on découvre les Géants des Abysses

Les Géants des Abysses sont l'une des plus redoutables races de géants. Ils habitent les plans infernaux, mais on peut également en rencontrer dans les cavernes des Elfes noirs (leurs ennemis héréditaires), au cœur des profondeurs sous-marines ou sur le monde de Ravenloft. Hauts de trois mètres, ils ont les oreilles pointues, une peau d'albâtre et des yeux rouges incandescents. Ils aiment à se parer des dépouilles de leurs victimes, qu'ils agencent en minutieuses armures d'ossements allant du simple casque aux ensembles de plaques les plus com-

Géant des Abysses

Caractéristiques AD&D

Terr. abysses, cavernes ; Fréq. très rare ; Int. 16 ; Align. neutre chaotique ; Nombre 1 ; CA 3 ; DV 15 ; TAC0 7 ; Att. 2 ; Dég. 1-8+10/1-8+10. Att. spé. : lancer des rochers (2d10). Déf. spé. immunisé aux Charmes. Rés. magie néant ; Tai. 3 m ; Dép. 15. PX 2000. Comp. : Infravision, Combat aveugle, Armurerie, Survie, Orientation.
Khûnlûn : dég. 1d8. Il existe des khûnlûn magiques (+1 à +5, acuité et vorpale).

● *Sirkym* : nécromancien niv. 10 minimum.

Caractéristiques Simulacres

Test de Combat : 11. Test de Perception : 6. Points de vie : 10. Points de Souffle : 8. Points d'Énergie : 2. Puissance : 2. Armure : 1 à 2/0/0. Dégâts : [E+2]PV (khûnlûn) ou [D]PS.

● *Sirkym* : également nécromancien de niveau 3 (avec les Énergies correspondantes).

▷



Photo envoyé par Laurent Lusinchi.

Démon Gardien : Thanatezu

Caractéristiques AD&D
Terr. tout ; Fréq. très rare ; Int. 6 ; Align. neutre mauvais ; Nombre 1 ; CA 1 ; DV 6 ; TAC0 13 ; Att. 2 ; Dég. 1-8/1-8. Att. spé. : Souffle putréfiant x3/j (4d6 + maladie, *cf. BM* p.197), Peur (*BM* p.197). Déf. spé. immunisé aux Charmes, Immobilisation, Sommeil, Métamorphose. Ne peut pas être repoussé. Seule une arme magique ou bénie peut le toucher. Le feu inflige des dégâts doubles. Rés. magie néant ; Tai. L ; Mouv. 18 en vol. PX 4500.
Appeau à Démon : objet maudit réveillant tous les Thanatezu dans un rayon de 200 m, qui attaquent aussitôt.

Caractéristiques Simulacres : Démon de grade 1 (SangDragon p. 47). Plus Énergie du Mal : 1, et possède tous les pouvoirs du Mal de niveau 0 et 1 (voir p. 88-89).

plexes. Particulièrement vifs d'esprit, ils sont totalement instables dans leur comportement et improvisent sans cesse. Cet individualisme les rend très solitaires, et on ne rencontre jamais plus de deux ou trois Géants à la fois. Ils peuvent vivre jusqu'à trois cents ans. Les guerriers, mâles ou femelles, sont l'orgueil de leur peuple et maîtrisent de nombreuses techniques d'affrontement (combat aveugle, lancer de rocher, lutte, etc.). Leur arme traditionnelle est le khûnlûn (prononcer « keunleun »), une redoutable lame d'acier fixée sur le dessus de l'avant-bras, permettant de donner des coups de poing de taille ou d'estoc. Les Géants des Abysses comptent également quelques rares sorciers : les Sirkym, de puissants nécromanciens dépositaires du savoir antique et gardiens des Trois Secrets (le Mystère originel, l'Art guerrier et l'Art étrange). On leur doit en particulier la création des Pieuvres osseuses, des Bibliothèques vivantes et des Thanatezu !

« Tiens, cher maître, vous êtes déjà de retour ?
— Rhhââââ !! Gwô… stupide disciple, je vais te… Mais quel est cet objet, dans ta main ?
— Un appeau à Démon, ô mon maître, pourquoi ?
—… t'augmenter, voilà, je vais t'augmenter. Et aussi t'offrir des vacances. Et peut-être aussi un bureau plus grand, avec vue sur la mer, tiens. Euuh… tu as une préférence, pour la moquette ? »

Patrick Bousquet
illustration : Rolland Barthélémy

Prix spécial du JURHi : Laurent Hachet !

La Jubilante Union des Rédacteurs Hilares décerne un abonnement de six mois à Laurent Hachet pour son sortilège Chute de nécropole. Enfin, on va pouvoir dissiper les Mauvais Esprits qui hantent nos tables de jeu !

CHUTE DE NÉCROPOLE (extermination/liquidation)
Niveau : MJesque (réservé au MJ)
Portée : toujours assez loin
Éléments : V, M (un joueur très très pénible)
Durée : instantanée
Temps d'incantation : instantané
Zone d'effet : 1 joueur (ou plus)
Jet de sauvegarde : aucun
Description : Ce sort permet au MJ, et à lui seul, de faire tomber une nécropole sur la tête d'un PJ, causant ainsi le décès prématuré mais mérité dudit PJ. Il convient de préciser que la nécropole ne tombe que sur la cible, aussi près que puissent être ses voisins. Ce sort nécessite la présence d'un joueur très très pénible. Au moment où il est lancé, le MJ dit : « Tout à coup une nécropole te tombe dessus. C'est l'effet magique ras-le-bol. »
(Tout abus à l'encontre de PJ outrageusement grosbillisés sera sévèrement encouragé. A ne pas mettre entre les mains d'un MJ de moins de 36 mois d'âge mental.)

CONCOURS PERMANENT

Devenez reporter transuniversel !

Vous êtes plein d'imagination ? Les bestioles bizarres remplissent vos tiroirs ? Votre bureau croule sous les artefacts rigolos ? Tant mieux, car chaque numéro de l'Encyclopédie fait appel à des reporters talentueux venus des quatre coins de l'univers : VOUS ! Comment faire ? C'est simple : vous disposez de 2000 caractères maximum* (soit l'équivalent d'une tête d'affiche, cf. p. 18-30) pour décrire une créature, un objet, un véhicule, un piège, etc. Leurs caractéristiques doivent être compatibles avec le jeu que nous vous proposons à l'avance. Le style d'écriture peut être très simple ou enrobé à votre sauce : c'est l'idée qui, avant tout, doit être originale. Chaque bimestre, les meilleurs seront publiés. En outre, ils recevront un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagneront un abonnement gratuit d'un an à Casus Belli (les abonnés gagneront des numéros hors série ou une prolongation de leur abonnement).
• *Thème du G&M n° 87* : Folles inventions et machines extraordinaires ! Les savants fous sont à l'honneur : machine à remonter le temps, armes inédites, moyens de transport originaux, monstres de Frankenstein et autres potions du Dr Jekyll, pour L'appel de Cthulhu et/ou Chill.
• *Thème du G&M n° 88* : Spécial dessinateurs ! Dessinez vos monstres, bestioles et autres créatures (noir et blanc, sur feuille blanche format A4) pour le Bestiaire transuniversel 1995, assortis d'une brève description (800 caractères max.) pour L'appel de Cthulhu, AD&D, Star Wars ou Shadowrun.
Envoyez vos textes et dessins à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.
Attention : pour des raisons de bouclage, vos envois doivent nous parvenir avant le 1er mai pour le numéro 87, et avant le 26 juin pour le numéro 88.
* *N.D.L.R. : Les signes de ponctuation et l'espace entre les mots comptent pour un signe.*

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...



BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DU FUTUR ABONNE FIDELE A CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli - Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ C43I **OUI, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 parutions) pour 350 francs seulement au lieu de 420 francs (*), soit une économie immédiate de 70 francs. Je recevrai 2 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.**

☐ C43H **OUI, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 parutions) pour 175 francs seulement au lieu de 210 francs (*), soit une économie immédiate de 35 francs. Je recevrai 1 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.**

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli (Cochez la case de votre choix)

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Vous pouvez aussi vous abonner par Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux ** délai de réception de 4 semaines et dans la limite des stocks disponibles.

Offres valables jusqu'à fin 1995 et réservées aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 08

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

CB86

RCS Paris B 572 134 773

Nuisances

Le bon, le méchant et le druide

Que ce soit pour *SangDragon* ou tout autre univers *Simulacres*, la décomposition de la magie, ou des pouvoirs « spéciaux », en listes d'énergies diverses permet une grande variété, mais comporte un petit inconvénient. Soit on devient un technicien de la magie (magie hermétique), et on peut presque tout faire, soit on se spécialise, mais alors les possibilités se restreignent. Les « prêtres », eux, ont l'avantage d'avoir des sorts de magies diverses puisque « donnés » par leurs dieux.

Pour compenser, nous vous proposons trois nouvelles Énergies, qui ont l'avantage d'être à mi-chemin entre la « magie » et la « religion ». Elles s'utilisent sans tests à faire, juste en dépensant des PS ou EP (d'une manière proche des règles simples de magie, page 28 de *SangDragon*). Leurs noms sont très simples : Bien, Nature et Mal.

Utilisation des trois Énergies

Chaque Énergie engendre des « pouvoirs » de niveau 0, 1, 2 ou 3. Pour utiliser un pouvoir, il faut dépenser autant de EP que le niveau du pouvoir, et avoir le niveau requis dans l'Énergie correspondante. On peut dépenser 2PS au lieu d'1 EP. Exemple : Pour lancer un pouvoir du Bien de niveau 2, il faut avoir au moins 2 dans l'Énergie du Bien, et dépenser 2 EP (ou 1 EP et 2PS ; ou 4PS mais on risque de s'évanouir). Pour les pouvoirs de niveau 0, on dépense 1PS mais il faut quand même avoir l'Énergie correspondante au niveau 1. On ne peut pas utiliser de focus. Ces pouvoirs sont de nature magique, et la cible peut toujours y résister. Elle fait alors un duel de résistance à la magie (valeur de 6 par défaut. Exceptions : Voir *SangDragon* p. 8). La marge de réussite de l'utilisateur du pouvoir est de 1d6/2 (on arrondit au supérieur ; ceci est un errata par rapport à *SangDragon*).

Utilisation des autres Énergies de base

— Par point de Précision ou de Puissance : on rajoute 1d6 par point investi au calcul de la marge de réussite (on divise le total des dés, y compris celui initial, par deux).

— Par point de Rapidité : on fait faire à l'adversaire autant de tests supplémentaires de résistance à la magie que de points investis en Rapidité. Et on choisit le test le plus favorable.

Distance

Tous les pouvoirs sont valables, soit au toucher, soit à une distance de 6 mètres maximum, la cible devant toujours être visible. Certains pouvoirs correspondent à des sorts des listes de *SangDragon*, auquel cas leur portée peut effectivement être plus réduite ici.

Temps

Le temps de concentration pour un pouvoir dépend du niveau du pouvoir. Niveau 0 : 1 passe d'armes. Niveau 1 : 1 minute. Niveau 2 : 10 minutes. Niveau 3 : 1 heure.

Incompatibilité

On ne peut jamais avoir en même temps des points en Énergie du Bien et du Mal. Si on a des points dans l'une de ces Énergies et que l'on souhaite en avoir dans celle opposée, on perd aussitôt tous les points de la première. On peut par contre avoir à la fois des points dans l'Énergie Nature et dans une des deux autres.

Apprendre les pouvoirs

Apprendre un pouvoir de niveau 0 coûte 1PA ; de niveau 1 : 3PA ; de niveau 2 : 6PA ; de niveau 3 : 9PA. Quand on atteint un nouveau niveau en Énergie, on a droit gratuitement à un pouvoir de niveau inférieur ou égal au niveau atteint, au choix du joueur.

Le Bien

Restrictions

Il faut avoir au moins 1 point dans le Règne que l'on veut prendre pour cible. Il n'est donc pas possible de soigner un humain si on n'a pas au moins 1 en Règne Humain.

Niveau 0

Apaisement : Calme la cible pendant MR minutes.
Détection du Mal : Détecte si la cible est de nature mauvaise (type démon), si elle pratique la magie noire, ou si elle est coupable de crimes ayant entraîné la mort (directement ou indirectement).

Niveau 1

Détection des mensonges : Si la cible ment, et pendant les MR minutes suivantes, sa voix devient très stridente (uniquement à vos oreilles).
Guérison des blessures : Redonne 1PV à la cible.
Protection contre le Mal : Toute créature maléfique (démon, mort-vivant ou assimilé) a un malus de 2 à tous ses tests contre la cible, pour MR heures.
Purifier eau et nourriture (Minéral et/ou Végétal et/ou Animal) : Purifie de quoi nourrir MR x 4 personnes.
Renvoi de sort : On renvoie vers son adversaire un sort de magie noire dont on est la cible. Le temps de concentration est quasi instantané, il n'y a pas de Règne nécessaire minimum.

Niveau 2

Bénédiction : Le prochain test de la cible (autre que l'utilisateur du pouvoir) aura un bonus de +2, sauf s'il s'agit d'un acte mauvais.
Catalepsie : Plonge une cible mortellement blessée en catalepsie, pendant MR x 4 heures, durant lesquelles son état restera stationnaire.
Guérison des maladies : Guérit une maladie.



& Nature

Remords : La cible, si elle a commis un crime ou un vol, subit -1 à tous ses tests, jusqu'à ce qu'elle ait réparé ses torts, ou se soit sincèrement repentie si ce n'est pas possible.

Niveau 3

Accroissement des récoltes, ou de la fertilité : Sur un couple (humain, animal) ou un champ.
Désenvoûtement : Dissipe tous les envoûtements ou possessions démoniaques d'une cible.
Exorcisme (pas de Règne nécessaire) : Renvoie un démon aux enfers, détruit un mort-vivant, etc. (Attention, ils ont droit à leur résistance magique).
Guérison : La cible regagne tous ses PV et PS, mais aucun EP.

La Nature

Restrictions

Il faut avoir au moins 2 points dans le Règne que l'on veut cibler (qui ne peut jamais être Mécanique, sauf Inaction, voir plus loin). Certains pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'avec les Règnes Animal et Végétal et pas Humain. D'autres pouvoirs sont du Règne Minéral, même s'ils ont pour cible des humains, animaux ou végétaux. Le Règne nécessaire est indiqué entre parenthèses quand il n'est pas évident.

Niveau 0

Connaître le temps (Minéral) : On sait le temps qu'il fera au cours des MR prochaines journées.
Indifférence animale : Pendant MR heures, les animaux ne vous craignent plus, ou ne vous veulent plus de mal. Si on utilise ce pouvoir pour nuire à un animal, ce pouvoir disparaît ensuite à tout jamais.
Main verte : Une plante sur le point de mourir, à cause de mauvais soins, retrouve la santé si on lui donne de quoi se « soigner » (terre, eau).

Niveau 1

Amitié animale : L'animal ciblé s'approche de vous, se laisse caresser, monter, pendant MR heures. Il aura ensuite un a priori favorable à votre égard.
Croissance optimale (non Humain) : L'animal, le fruit, la plante ciblé aura pendant les MR mois qui suivent une croissance optimale. C'est-à-dire qu'elle restera naturelle, dans les normes, mais au mieux de ce qui est possible.
Protection (Minéral) : La cible est immunisée pendant MR x 4 heures à la chaleur, au froid, à la faim, la soif, ou tout autre « désagrément » naturel.

Niveau 2

Camouflage (Minéral et/ou Végétal) : La cible est quasiment invisible pendant MR minutes.
Changer le temps (Minéral) : Change la tendance du temps (plutôt beau, pluvieux ou nuageux) de la journée à venir dans les environs.
Guérison d'un poison naturel (en fonction du Règne d'origine du poison) : Les effets d'un poison naturel sont annulés (cas particulier : le temps de concentration est de 4 passes d'armes seulement).
Insensibilité (Minéral) : L'utilisateur du pouvoir est insensible aux flammes et à l'électricité pendant MR heures. Temps durant lequel il n'a pas besoin non plus de respirer, manger, dormir ou boire.
Passage sans traces (Minéral et/ou Végétal) : L'utilisateur du pouvoir marche sans laisser de traces pendant MR heures.
Silence (Minéral) : Plus aucun bruit n'est émis dans une zone de 3 mètres autour de l'utilisateur du pouvoir, pendant MR minutes.

Niveau 3

Inaction : Empêche un engin mécanique (catapulte, moulin, arme à feu, ordinateur, etc.) de fonctionner pendant MR jours. Pour utiliser ce pouvoir, il faut avoir un Règne Mécanique égal à 0.
Langage animal (Animal) : On comprend et on se fait comprendre des animaux pendant MR heures.
Passe-muraille (Minéral) : L'utilisateur du pouvoir peut passer à travers MR mètres de matière minérale.
Transformation (non Humain) : L'utilisateur du pouvoir peut se transformer, pendant MR heures, en un minéral, un animal ou un végétal dont il a le modèle à portée de vue, et qui est de masse à peu près comparable à celle d'un homme.

Le Mal

Restrictions

Il faut avoir au moins 1 point dans le Règne que l'on veut prendre pour cible. Si on utilise la magie noire, chaque utilisation de ces pouvoirs rapporte autant de points de magie noire que le niveau du pouvoir (et 1 pour les pouvoirs de niveau 0).

Niveau 0

Détection du Bien : Ne détecte que les personnes qui irradient de l'Énergie du Bien : les saints ou les créatures surnaturelles dont la nature est profondément bonne.
Malchance : La cible a -1 à son prochain test de résistance (vis-à-vis de tout).

Niveau 1

Aggravation des blessures : La prochaine blessure subie par la cible (avant MR heures) sera aggravée de 1PV (pouvoir non cumulable sur la même cible).
Invisibilité aux êtres démoniaques (Humain) : L'utilisateur du pouvoir est invisible aux êtres maléfiques (démon, mort-vivant ou assimilé) pendant MR minutes.
Mauvais œil : La cible a -1 à ses prochains tests pendant MR heures.
Peur : La cible a peur pendant MR minutes.

Niveau 2

Aggravation naturelle : Augmente la force d'un orage, du brouillard, d'un tremblement de terre, d'une inondation (de toute perturbation naturelle locale).
Envoûtement : La cible (que l'on doit toucher) est malade pendant MR semaines. Elle a -1 à tous ses tests courants.
Suggestion : Implante une idée fixe, pendant MR jours, à la victime.

Niveau 3

Affaiblissement : La cible, que l'on doit toucher, perd tous ses PV et PS actuels, sauf 1 de chaque.
Aspiration de vie : La créature touchée perd 1PV, que vous gagnez. S'il ne vous manque pas de PV, vous gagnez 1PS.
Croissance impie : La cible animale grossit anormalement (jusqu'à taille humaine), son venin est amplifié si elle en a un, son agressivité est augmentée. Le pouvoir dure MR heures.

Pierre Rosenthal
illustration : Rolland Barthélémy

Actualité

• **Le hors-série n° 14 de *Casus Belli* est en kiosque. Il est intitulé *Encyclopédie médiévale-fantastique volume I*. Vous y trouverez force bestioles, monstres, personnages et aventures compatibles pour les trois jeux suivants : *AD&D*, *Warhammer* et *Simulacres/SangDragon*. En ce qui concerne spécifiquement *SangDragon*, un complément au bestiaire fantastique y est inclus (avec génie, méduse, sphinx et autres momies). Si cette formule vous plaît, faites-le nous savoir.**
• ***Advanced Bernard & Jean* 2e édition, le jeu des gendarmes et des voleurs est disponible (voir Têtes d'affiche).**

Prévisions

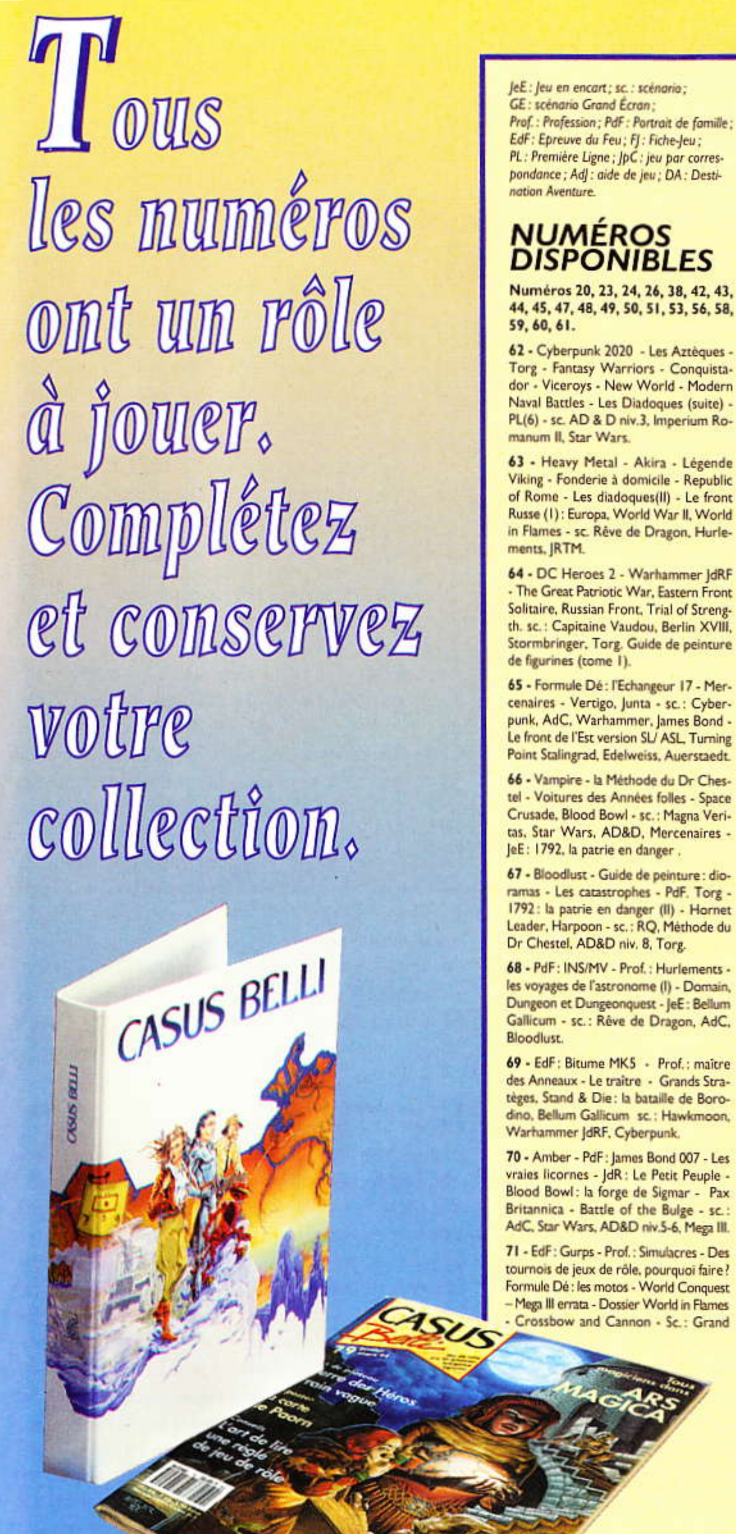
• **Le hors-série n° 16 de *Casus* (à paraître en septembre) sera un jeu de rôle complet *Simulacres*, intitulé *Cyber Age*. Il s'agira de la réédition réactualisée et complétée de ce jeu de genre cyberpunk depuis longtemps épuisé. Si vous avez des suggestions à faire pour son contenu, dépêchez-vous de nous en faire part !**

• Pour AD&D • Pour Simulacres • Pour Warhammer • En vente actuellement • Pour AD&D • Pour SangDragon • Pour Warhammer • En vente actuellement •



• Pour AD&D • Pour Simulacres • Pour Warhammer • En vente actuellement • Pour AD&D • Pour SangDragon • Pour Warhammer • En vente actuellement •

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne ; JpC : jeu par correspondance ; AdJ : aide de jeu ; DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 20, 23, 24, 26, 38, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg, Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe P1 – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhénor ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland : Préparer des PSJ (Mega). Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ó War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va... DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF : Elfquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ : Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enemy at the Gates. Dossier : les jeux de cartes. DA : Gérer les combats. AdJ : Chimères, Kabaal + les morts-vivants, Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apokalypse. Sc : Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecryme ; GE : AD&D.

HORS-SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine...., Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview : Alexandre Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 – ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE vol. I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- **Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ___ soit ___ numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).**
- **Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI : ☐ HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F). ☐ HS n°13 WARGAMES & JEUX DE PLATEAU (49 F franco - Étranger : 54 F). ☐ HS n°14 ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE (45 F franco - Étranger : 50 F).**
- **Je commande ___ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).**
- **Je joins mon règlement de ___ F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.**

Nom ___ Prénom ___
Adresse ___
Code postal ___ Ville ___

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 31/12/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

CB 86

RCS PARIS B 572 134 773

Warhammer

la gamme française

Dans le monde des jeux de conflits fantastiques avec figurines, *Warhammer* ne laisse pas indifférent. Certains trouvent le monde qu'il décrit illogique et anachronique, d'autres apprécient la dose de background fournie avec chaque extension (je fais partie de ces derniers !). Toujours est-il que pour l'acheteur débutant ce monde est plutôt complexe, et qu'une petite présentation des suppléments parus en français ne serait pas superflue. Suivez le guide...

Warhammer, le jeu des batailles fantastiques

Première pierre de cet édifice, la boîte de base contient presque tout ce dont vous avez besoin pour jouer. On ne dénombre pas moins de 102 figurines, et même si elles ne sont pas très originales (des Gobelins et des Elfes), elles permettent de constituer à peu de frais les troupes de base d'une armée. De toute façon, il ne faut pas se leurrer, le hobby des jeux avec figurines coûte cher, et chez Games Workshop encore plus qu'ailleurs. Dans cette optique, le but de cet article est de vous aider à choisir une armée. Sinon, les tâtonnements et les achats disparates de figurines risquent de mettre rapidement à mal votre compte en banque.
Le livret de règles (abondamment illustré, tout comme celui du bestiaire et celui des scénarios) couvre la plupart des cas de figure qui pourront apparaître au cours de vos parties. Comme pour tous les jeux avec figurines, de nombreux points ne sont pas développés (mais le seront dans des extensions ultérieures), pour faciliter l'apprentissage des règles : plus elles sont courtes, plus l'assimilation est facile. On y trouve en outre la description de nombreuses races non humaines, des créatures volantes et rampantes, ainsi que les règles concernant les machines de guerre (catapultes, balistes, chars de guerre, etc.). Les chapitres réellement importants sont ceux qui ont trait au mouvement, au combat et au moral. Les règles du jeu sont claires et présentées en plusieurs parties (règles de base, règles avancées et règles optionnelles), ce qui permet d'aborder le jeu petit à petit, sans se décourager face à la masse d'informations à assimiler.
Un petit livret décrit très succinctement les armées qui s'affrontent dans le monde de *Warhammer*. Cela permet au joueur débutant de choisir l'armée qu'il va collectionner, et surtout quel supplément il devra acheter pour le faire. On n'ose imaginer qu'un joueur puisse constituer son armée d'après ces quelques indications sommaires !
On trouve également une gamme d'accessoires, tous aussi utiles les uns que les autres : fiches de résumés, gabarits pour l'utilisation des armes lourdes, etc.
Plus anecdotique, la boîte contient des cartes en couleur représentant des héros elfes et gobelins, ainsi que quelques bâtiments à monter soi-même. Cela fait un peu « cheap », mais cela a le mérite de permettre de jouer quelques heures après avoir ouvert le jeu, ce qui est toujours une bonne chose, sachant que la mise en place d'une table de jeu complète prendra bien plus de temps.
Présentation : en boîte.
On aime : la profusion de matériel et les règles épurées.
On regrette : l'absence d'un système de magie complet.

Magie

Quasiment indispensable, ce supplément contient plusieurs centaines de cartes représentant tous les types de magie présents dans le monde de *Warhammer*. On trouve ainsi les sorts spécifiques utilisés par les Orques, les Skavens, les Elfes, les nécromanciens, les trois dieux magiciens du Chaos, ainsi que les nombreux collèges de magie humaine. Le livret de règles décrit avec clarté le système de magie (nouveau et original), ainsi que les règles spéciales concernant certaines figurines (les Orques, les familiers...). Le tout est complété par des gabarits qui permettent de calculer rapidement l'aire d'effet de tous les sorts présentés.
Présentation : en boîte.
On aime : le système de magie original et la spécificité des magies décrites.
On regrette : que tout cela ne soit pas fourni d'office dans la boîte de base.

L'empire

De loin, l'empire pourrait ressembler à un royaume médiéval conventionnel, mais il n'en est rien. Ses soldats humains troquent souvent leurs arcs contre des arquebuses, et leurs armes lourdes ont de quoi faire frémir : les canons et les chars à vapeur semblent être directement issus de l'imagination de Jules Verne. Cela donne un cachet certain à cette armée, et un fort potentiel offensif qui n'est jamais négligeable. Constituer une armée impériale est relativement simple, principalement parce que la cavalerie et les armes lourdes constituent le gros de l'armée.
Une armée impériale de base comporte un grand nombre d'armes à distance (arcs, arquebuses et canons), une force de choc particulièrement mobile (cavaliers lourds ou chars à vapeur) et plusieurs unités d'infanterie.
Présentation : en livret.
On aime : les armes lourdes délirantes.
On regrette : les couleurs « officielles » des troupes de l'empire (très équipes de foot).

Les Orques et les Gobelins

Dans *Warhammer*, les orques sont des plantes. Je dirais même des champignons. Cela vous donne une idée du QI de ces monstres verts et agressifs. Comme dans la plupart des mondes médiévaux-fantastiques, les orques de *Warhammer* sont la principale source de chair à canon offerte aux autres races. Mais ce supplément permet de créer quand même une armée orque s'articulant autour d'unités d'élite très puissantes (Orques sur sangliers, Orques noirs, etc.), même si les gros paquets de Gobelins ne servent, comme toujours, à rien. Les unités de trente Gobelins n'étant



d'ailleurs pas rares (plus on est nombreux, moins on a peur), construire une armée orque coûte cher.
Une armée orque typique comprend un grand nombre de Gobelins (généralement trois fois plus nombreux que les Orques), quelques troupes mobiles censées contourner l'adversaire (Orques montés sur des sangliers ou Gobelins sur des loups) et une ou deux unités d'élite (Orques noirs, Orques ou même Ogres).
Présentation : en livret.
On aime : le background.
On regrette : le nombre de figurines nécessaires pour monter une armée « logique ».

Les Nains

Les Nains ont toujours constitué une race à part dans les jeux médiévaux-fantastiques, et ceux de *Warhammer* ne font pas exception à la règle. Ils sont robustes, lents, presque impossibles à démoraliser, et surtout incapables de lancer le moindre sortilège. Dans les précédentes éditions, cela s'arrêtait là. Mais ce supplément offre une nouvelle option de choix au général nain qui sommeille en chacun de nous : les runes. Qu'elles soient apposées à des armes, des armures, des bannières ou des armes lourdes, ces petits symboles magiques permettent aux Nains de devenir vraiment puissants, d'autant que l'utilisation de ces runes est beaucoup moins aléatoire que la plupart des sorts lancés par les autres races.
Une armée naine typique comporte principalement des unités d'infanterie, quelques Tueurs de Troll, une ou deux unités d'arbalétriers ou d'arquebusiers. Elle ne dispose d'aucune cavalerie (on peut pallier ce problème en achetant un ou plusieurs hélicoptères... oui, oui, vous avez bien lu !).
Présentation : en livret.
On aime : les Nains !!!
On regrette : la présence de certaines runes trop puissantes.

Les Hauts Elfes

Les Elfes sont la race surpuissante de tous les jeux Games Workshop et c'est encore vrai pour *Warhammer*. Ils sont rapides, puissants et précis lorsqu'il s'agit de décocher une flèche entre les deux yeux d'un Orque. Leurs magiciens sont expérimentés et leurs sorts puissants. Leurs seuls points faibles : leur cavalerie n'est pas très solide et ils ne possèdent quasiment pas d'armes lourdes (à part une très légère baliste à répétition). Constituer une armée elfe ne coûte pas cher (les Elfes sont peu nombreux), mais elle est extrêmement difficile à peindre.
Une armée elfe typique comprend plusieurs unités armées de flèches et d'épées (elles sont donc totalement polyvalentes) et plusieurs petites unités de cavalerie (qui ne peuvent cependant par faire face aux chevaliers impériaux ni aux sangliers orques).
Présentation : en livret.
On aime : la beauté de la plupart des figurines.
On regrette : la toute-puissance de cette race par rapport aux autres.

Les Skavens

Les hommes-rats de *Warhammer* sont vraiment originaux (ils n'existent dans aucun autre jeu), et leur civilisation est fort bien décrite dans ce supplément. On apprend combien ces rats mutants aiment à se baigner dans les émanations de malepierre (uranium ?) afin de muter et d'acquérir encore plus de puissance. Les Skavens possèdent une magie extrêmement puissante et des troupes d'élite originales (rats-ogres, lance-flammes, etc.). Le gros problème de cette armée est que le soldat skaven de base est lâche. Pour réussir à aller au combat, il doit être accompagné d'une horde de congénères tout aussi pleutres. Cela oblige donc à acheter un grand nombre de figurines.
Une armée skaven typique comprend plusieurs unités de Skavens (comprenant chacune plusieurs dizaines de Skavens), quelques armes à distance (mousquets, lance-flammes), ainsi que des rats-ogres qui peuvent être considérés comme la cavalerie skaven (faute de mieux). Leurs puissants magiciens ne doivent pas être mis de côté puisque l'originalité de leur magie risque de surprendre de nombreux adversaires.
Présentation : en livret.
On aime : l'originalité des armes spéciales.
On regrette : la faiblesse du soldat de base.

Les morts-vivants

L'armée mort-vivante est certainement la plus curieuse et la plus difficile à jouer. Certes, les squelettes et les zombies forment des troupes idéales car elles sont impossibles à mettre en déroute, mais il suffit que le général nécromancien soit tué pour que toute l'armée disparaisse. C'est ce qui s'appelle mettre tous ses œufs dans le même panier. Une telle règle limite grandement l'ambition de cette armée, qui aurait pu être la plus puissante du jeu. Les troupes d'élite sont toutes plus bizarres les unes que les autres (revenants, spectres, vampires), et les sorts nécromanciens ne sont pas en reste. Constituer une armée de morts-vivants est relativement peu coûteux (les squelettes sont nombreux, mais peuvent être achetés, en plastique, à bas prix). Une armée typique de morts-vivants comprend un magicien très puissant et de nombreuses unités de squelettes et de zombies. Des troupes spéciales (revenants, momies, etc.) forment des unités d'élite. Quelques cavaliers squelettes peuvent surprendre l'adversaire sur les ailes. Les Charognards sont des troupes volantes abordables et puissantes (puisque très maniables).
Présentation : en livret.
On aime : les troupes d'élite originales et puissantes.
On regrette : que la mort du nécromancien détruise toute l'armée.

Le Chaos

Cette boîte contient un livret et plusieurs dizaines de cartes symbolisant les pouvoirs et les sorts des créatures chaotiques. Le Chaos a toujours été source d'exagération chez Games Workshop, mais il faut bien avouer que ce supplément est un retour en arrière par rapport à tout ce qui s'est fait pour l'instant. Les démons majeurs ne sont pas des mauviettes pour autant, mais un héros monté et équipé devrait pouvoir les faire plier sous sa lame. La majorité des armées du Chaos sont constituées par une terrible force de frappe au corps à corps. Les armes à distance sont quasiment inexistantes. Les quatre dieux du Chaos possèdent chacun leurs spécialités, mais la tactique utilisée reste presque toujours la même : une charge directe sur l'ennemi, sans s'occuper de quoi que ce soit d'autre. C'est à l'adversaire de trouver le moyen de faire face à cette marée chaotique.
Présentation : en boîte.
On aime : l'équilibre des forces du Chaos par rapport aux autres armées.
On regrette : le prix.

Pour bientôt...

On murmure que la prochaine *Warhammer Armées* concernera les Elfes noirs (un supplément passionnant en perspective et de nouvelles figurines que j'attends avec impatience) et qu'une autre extension proposera les cartes de tous les objets magiques présentés dans les suppléments décrits ci-dessus.

Croc

Métalliques



Ogre
Heartbreaker

Dove Falconhand
Ral Partha

Guerrier du chaos
Grendel

Florin Falconhand
Ral Partha

Roi liche
Ral Partha

Orque noir
Citadel

Azoun, roi de Cormyr
Ral Partha

Minotaure
Heartbreaker

Chaque bimestre, nous supplions les fabricants de figurines de nous confier leurs précieuses et futures réalisations. Parfois, et ce fut le cas des pirates du dernier numéro, des retards de dernière minute les font sortir avec retard, laissant les plus fanatiques d'entre vous à la torture pendant de longues semaines. Alors permettez-moi de m'excuser par avance : les superbes demi-orques de Saroumane (voir bandeau) ne seront disponibles qu'en juin. Patience, plus que deux mois à tenir !

Nouveautés

Comme à chaque fois, je ne peux que craquer devant les figurines RAFM pour *L'appel de Cthulhu*. Pourtant, elles devront partager la vedette avec la nouvelle série Mithril : enfin, des nouveaux hobbits !

ARGÖTIK

Du nouveau, et de première qualité : un grand beffroi, en cinq morceaux, dont la base est identique en superficie à celle de la tour carrée du château (voir le diorama du n° 84) : elle est donc entièrement compatible avec ce dernier. L'ensemble est vraiment impressionnant, car mesurant la bagatelle de 25 cm de haut (pour mémoire, la tour du château n'en faisait que 14).
Enfin, un bonheur n'arrivant jamais seul, les premiers blockhaus et autres ruines sont déjà dans vos boutiques préférées. Elles donneront du relief à vos parties acharnées de *Warhammer 40,000* et autres jeux de science-fiction.

ASGARD

Aeleskell la femme oiseau est la « petite » dernière d'Asgard, et elle ajoute à sa beauté une véritable prouesse technique. En effet, cette figurine de 28 cm est moulée d'une seule pièce, ailes et socle compris ! Du coup, envolé le fastidieux travail de montage, toujours long et délicat.
Bien que dans une échelle qui dépasse de loin les préoccupations de la majorité de nos lecteurs, on ne peut qu'applaudir devant un tel résultat d'ensemble. Et on se prend à rêver d'une gamme en 25 mm. Dis, M. Asgard, tu veux pas nous les faire un peu plus petites tes figurines ?

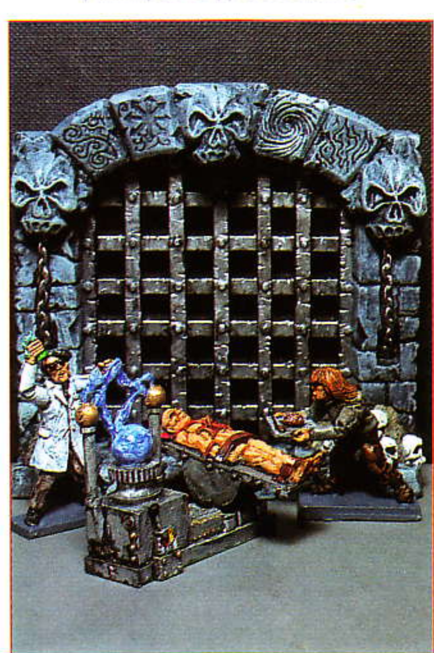
CITADEL

Peu de nouveautés pour *Warhammer Batailles fantastiques*, mais quelques belles réussites : Vlad et Isabella Von Carstein, un bien charmant couple de vampires ; d'originales démonettes sur montures (une fantaisie du Chaos) ; et enfin, une boîte d'orques noirs en plastique très réussis.
Enfin, contrairement à ce que je vous annonçais dans le dernier numéro, le prochain livret d'armées devrait être consacré aux elfes noirs, ce qui promet de nouvelles figurines.
Deux nouvelles boîtes viennent renforcer les effectifs humains de *Warhammer 40,000* : les Gardes d'assaut de Cadian et les Gardes des glaces de Valhalla. En face, vous aurez le choix entre des motojets eldars (vendus par cinq), et des orques en méga-armure (et elle est vraiment *méga*).
Les sportifs accueilleront avec plaisir quelques nouveaux camarades de jeu pour *Blood Bowl* : Hakflemm Pointu, Gnashrak Noirsabo, et Joden Flèchevive et sa nouvelle équipe d'elfes sylvains.
Quant à ceux qui ont craqué pour *Titan Légion*, ils pourront finir de vider leur comp-

*« Holmes, comment saviez-vous que Moriarty était ici ?
— Élémentaire, mon cher Watson, élémentaire ! »
(RAFM pour L'appel de Cthulhu)*



*« Boris, où as-tu mis le cerveau ?
— Oups, il est là maître ! »
(RAFM pour L'appel de Cthulhu)*



*Répétez après moi :
Nous-vou-lons-la-même-en-25-mm !
(Asgard)*





Demi-orques de Saroumane (4) Prince August — *Hobbits (3) Prince August* — *Dragons sous forme humaine (2) Soldiers and Sword (pour Castle Falkenstein)*

te en banque avec la pluie de nouveautés destinée à la gamme Epic.

GRENDEL

Entièrement compatible avec le château Argötik, toute une gamme de matériel de siège est désormais proposée chez ce fabricant de résine de qualité : catapulte, baliste, trébuchet, bélier couvert et tour de siège, avec une petite préférence pour cette dernière. Nous fouettons nos peintres pour que tout cela soit prêt pour le prochain numéro. Jetez également un coup d'œil sur leur nouvelle gamme en gros blisters, qui contient des petites merveilles pour agrémenter vos dioramas.
(Distribué par Hexagonal.)

HARLEQUIN

Cette petite marque anglaise est plutôt douée pour attirer vers elle la crème des sculpteurs : après Kevin Adams, voilà que Bob Olley (célèbre pour sa superbe série de nains chez Ral Partha) vient de sortir un blister de quatre gnomes, une race injustement ignorée de beaucoup de graveurs. Signalons aussi deux nouveaux blisters de nains (je vous recommande les vétérans), deux démons, deux hommes-lézards, et un très bel assortiment de héros squelettes. Si tout le monde est sage, photos dans le prochain numéro.

HEARTBREAKER

Après Kevin Adams (encore lui !), c'est Tim Prow qui signe une belle série de gros monstres : minotaure, trolls et géants qui jouent au concours de l'arme la plus monstrueuse.
Et ce n'est pas fini, car un autre sculpteur de renom est d'ores et déjà au travail pour Heartbreaker : Marc Copplestone, dont les figurines Future Warriors (chez Grenadier) sont une véritable référence. On attend donc ses premiers modèles avec beaucoup d'impatience.

PRINCE AUGUST

Amoureux de la Comté, cette nouvelle série Mithril est faite pour vous. Jugez plutôt : le père Maglotte et son chien ; le Nazgûl dans la Comté ; Gandalf et les enfants hobbits ; Fredegar Bolger et l'aubergiste ; Lobélia (avec sa mine de mégère hobbit mâtiné de dame patronnesse) et Lotho ; Marcho et Blanco, fondateurs illustres de la Comté, territoire qui leur fut remis par le roi Argeleb II, présenté ici avec un de ses gardes ; le maire et le shireif ; les gardes frontaliers ; et enfin Rose Cotton et Boucle d'Or.
Les deux nouvelles Warbands ne sortiront qu'en juin, mais vous pouvez découvrir quelques demi-orques de Saroumane en avant-première. L'autre boîte sera consacrée aux nains. Enfin, vous ne partirez pas avant que je vous dise tout le bien que je pense des deux nouveaux moules Fantasy : les chevaliers elfes et les guerriers squelettes. Ce niveau de détail n'avait jamais été atteint avec des moules amateurs, à tel point que certaines figurines réalisées* paraissent grossières en comparaison. Une très belle performance technique, réalisée grâce à un nouveau caoutchouc à la composition ultra secrète.

RAFM

Après de longs mois, voilà enfin de nouvelles figurines pour la série destinée à tous les « Cthulhumaniaques », secte à laquelle je me flatte d'appartenir.
Et là, les tentacules m'en tombent : trois détectives de Scotland Yard (dont les clones de Holmes et Watson) ; un scientifique adepte des méthodes du célèbre Dr Frankenstein, accompagné de Boris (en effet, 87 % des assistants de professeurs fous s'appellent Boris), et d'un volontaire voulant aider la science à progresser (voir photo) ; une bonne sœur avec fouet, accompagnée d'un prédicateur fou et du sosie du bassiste de ZZ Top forment un trio de sectateurs dérangés ; de fidèles serviteurs (majordome, soubrette et fossoyeur) ; trois policiers et enfin quelques habitants d'Arkham : l'épicier et ses cageots de légumes, le vendeur de journaux à la criée, et une jeune femme poussant un landau (regardez donc le contenu de ce dernier, vous aurez une surprise !).
Et si certains n'étaient pas encore rassasiés, on rajoutera Yig, un Gug plus horrible que nature, et un Autre Dieu inférieur.

RAL PARTHA

Les nouveautés présentées dans le dernier numéro sont sorties avec retard, mais nous devrions maintenant retrouver un rythme normal de parution. Je vous signalerai juste quelques nouvelles figurines dans la gamme *Ravenloft*, qui méritent toute la bienveillance de vos pinceaux favoris : Frantisek Markov, Ivana Boritsi, Alfred Timothy et surtout trois sorcières vraiment « craquantes ».

SOLDIERS & SWORD

Cette marque américaine est aussi peu connue que mal distribuée dans l'Hexagone, mais cela devrait changer d'ici peu, car elle vient d'obtenir la licence pour fabriquer les figurines des jeux de R. Talsorian Games : *Cyberpunk* et *Castle Falkenstein*. Cette dernière gamme est aussi originale que son jeu de référence, et on y trouvera des soldats, des gentlemen et des ladies, des sorciers et des dragons, des elfes et des nains, des membres de la Cour des Lumières et d'autres de la Cour de l'Ombre, et même des farfadets. Et ces figurines sont servies par une si belle gravure, que ce n'est pas la dernière fois que vous pourrez en admirer ici.
Les premières références pour *Cyberpunk* (nomades, cops, rockers et netrunners) sont plus conventionnelles, mais devraient réjouir les nombreux amateurs de futur proche.

Texte : François Décamp
Images (malgré de fourbes sommets alpins et autres pentes neigeuses aux pièges sournois) : Olivier Vignes
Peintres : Jean-Marie Abadie, Christophe Caillaud, Michel Dauvillier et David Faizant.
Un grand merci à Stan pour son superbe orque noir, et à Grégoire pour sa superbe Takhisis qui fait la timide jusqu'au prochain numéro.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.



Cúchulain, héros celte sur son char : « Froid, moi ? Jamais ! »

(Thunderbolt Mountain Miniatures)

* *Terme désignant les figurines achetées toute faites.*



Guerre & Frontière



Guerre & Frontière. Derrière ce titre, et un plateau à hexagones, se cache en fait un jeu de cartes, de diplomatie et de stratégie, qui reproduit la conquête d'un univers médiéval-fantastique et l'affrontement avec des forces maléfiques.

Et la guerre sera...

L'univers de *Guerre & Frontière* est constitué de cinq empires humains et de deux hordes maléfiques, les Trolls et les Orcs (des peuples qui ne sont pas dirigés par des joueurs, mais gérés aléatoirement). L'histoire commence douze ans avant l'Armaguedon. Inexorablement, les empires humains seront entraînés dans la spirale de la guerre, et même le plus sage et le plus pacifique des hommes y basculera.

Le but n'est pas d'exterminer l'adversaire, mais de repousser les limites de son territoire. Le vainqueur est celui qui possède le plus grand nombre de cités, soit à l'issue de douze tours, soit quand l'un des joueurs a moins de sept cités.

Tensions diplomatiques et haine profonde

Le jeu commence par la mise en place des frontières. Pour cela, chaque empire s'approprie une province composée de deux cités dont il fait sa capitale. Les capitales des forces maléfiques sont à des emplacements fixes et stratégiques. A tour de rôle, chaque empire acquiert une province supplémentaire, adjacente à une déjà en sa possession, et ce, jusqu'à ce que les sept empires couvrent la totalité de la carte. Les forces maléfiques, ainsi que tous les empires humains sans joueurs (dans le cas d'une partie à moins de cinq joueurs), se déploient « en escargot ». Chaque cité conquise donne droit à une carte « Armée » et une pièce d'or.

Les cartes « Armée » (cavalerie, infanterie et machines de guerre) ont chacune une valeur de combat. Les cartes « Pouvoir » représentent les mages et autres interventions divines qui peuvent influencer le cours de la bataille (médiation, portail magique...).

Après une part de hasard au moment du tirage des cartes, chaque empire doit prévoir les conflits, gérer ses armées et faire appel à la diplomatie.

Le jeu est axé sur la table des Tensions diplomatiques, une table qui représente à la fois les tensions (niveaux de paix, de neutralité ou de guerre) et la haine profonde qui existent entre les peuples. Les tensions, poussées continuellement vers la guerre, peuvent être accélérées ou freinées par les joueurs. Cependant, la marge de manœuvre se trouve réduite par le niveau toujours croissant de la haine profonde, qui empêche les tensions de redescendre en dessous de son niveau. Ainsi, au fur et à mesure que les tours s'écoulent la guerre devient de plus en plus inéluctable, jusqu'au jour de l'Armaguedon.

Les Trolls et les Orcs se constituent une armée de trois cartes « Forces maléfiques » (tirées au hasard) pour combattre, séparément, chacun des adversaires aléatoirement. Cependant, lorsque ces deux empires sont en contact, ils réunissent leurs forces, formant ainsi une armée unique de quatre cartes et pour un seul combat. Toute victoire décisive des forces maléfiques condamne le vaincu à « savourer » une délicieuse Krott de Troll...

Déroulement du jeu

Chaque tour de jeu se déroule en quatre phases.

- **Commerce**. Tout empire humain frontalier, terrestre ou maritime (dans ce cas, il faut obligatoirement une flotte et une cité portuaire) rapporte une pièce d'or.
- **Achats**. Pour deux pièces d'or, on peut acquérir une flotte, une carte « Armée » ou une carte « Pouvoir ».
- **Diplomatie**. L'évolution des tensions se fait en trois étapes. La première est automatique lorsque la guerre est en préparation La deuxième s'effectue quand une carte « Tension diplomatique » est tirée. Et la troisième est possible grâce à l'intervention des joueurs.
- **Guerre**. En cas de conflit (quand la tension diplomatique est à son maximum), les belligérants choisissent chacun quatre cartes « Armée », dont les différentes combinaisons en font varier la valeur finale, et autant de cartes « Pouvoir » qu'ils souhaitent. Pour remporter des provinces, il faut une victoire décisive (une force au moins deux fois supérieur à celle de l'adversaire). Après une victoire décisive, un traité est signé et la tension diplomatique décroît. Mais, pas pour longtemps...

Avis d'un Krottbourgeois

Guerre & Frontière combine chance, diplomatie et stratégie pour donner un bon cocktail (vous avez dit Krottail ?) pour un jeu de plateau, d'une durée moyenne de trois heures. Les règles sont assez courtes mais condensées, il ne faut donc pas les lire en diagonale. La mauvaise interprétation d'une règle, ou l'oubli d'une autre, peut changer radicalement le jeu.

Le jeu fait participer de deux à sept joueurs. Dans la version à six joueurs, je vous conseille d'attribuer les forces maléfiques à deux joueurs et de laisser un empire humain neutre.

Le fait d'avoir un support comestible avec le jeu, les Krotts de Troll, est bien original et sympathique. Mais tous les joueurs ne vont pas vouloir y goûter, et même le plus enthousiaste d'entre eux risque de flancher à son quinzième. Alors tant pis pour les réclamations des Trolls, pour les parties ultérieures, on peut jouer sans. Il suffit alors d'enlever les cartes « Pouvoir » : Krott de Troll.

Le père Noël est une ordure nous avait fait connaître les doubichews, *Guerre & Frontière* lance les Krotts de Troll. A quand les Morves d'Orc ?

Moï Fink

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Les Krotts de Troll (miam-miam... beurk !) ; l'originalité du jeu ; la grande interactivité entre les joueurs.

On regrette

La carte à hexagones, qui fait penser à un wargame, alors que ce n'est pas le cas ; l'absence d'exemples ; les quelques cas de figure non prévus dans les règles.

FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau en français édité par Unicorn. *Auteurs* : François Bachelart et Christophe Pinard. *Matériel* : Un plateau de jeu en deux parties modulables, une table des tensions diplomatiques, 80 cartes Armées, 40 cartes Pouvoir, 19 cartes Forces maléfiques, 12 cartes Tensions diplomatiques, 7 jeux de tours pour matérialiser les frontières et les tensions diplomatiques, 60 jetons Pion trésor, un livret de règles, un casier de rangement, 100 g de Krotts de Troll. *Nombre de joueurs* : de 2 à 7. *Prix conseillé* : 345 F. *Note* : Mama Trolla gâte les gastronomes en leur confiant sa bonne vieille recette pour faire des « home made » Krotts de Troll. Une friandise trollement bonne !

BIENVENUE DANS LE MONDE DE
MUTANT CHRONICLES™

DOOM TROOPER™



BLOOD BERET
MITCH HUNTER
VALÉRIE DUVAL
CUIRASSIER
ESCOUADE ÉQUILIBRÉE

JEU DE CARTES INTERACTIF
POUR JOUER OU COLLECTIONNER

DOOMTROOPER est un jeu d'affrontements impitoyables qui retrace, dans un lointain futur, la lutte de l'humanité contre les armées de l'obscurité.
Avec DOOMTROOPER, chaque joueur combat pour la conquête du pouvoir absolu.

RELEVEZ LE DÉFI DES LÉGIONS OBSCURES !



EN FRANÇAIS

Chaque jeu de base DOOMTROOPER contient un livret de règles et 60 cartes (45 communes, 13 peu communes et 2 rares)
Chaque nécropak (booster) contient 15 cartes (11 communes, 3 peu communes et 1 rare).
337 cartes différentes, toutes superbement illustrées, existent dans la première série.

Prix de vente conseillés : Jeu de base : 48 F. - Nécropak : 15 F.

Egalement disponibles dans la même gamme :
MUTANT CHRONICLES, le jeu de rôle Techno-Fantastique
BLOOD BERETS, Actions de commando à travers les jungles vénusiennes.

OFFRE DE LANCEMENT

Offre spéciale de lancement : 1 jeu de base + 3 nécropaks.......78 F. (au lieu de 93 F.)

Je souhaite recevoir ..... offre(s) spéciale(s). Ci-joint mon règlement de .... (franco de port) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.
Posterzine (format déplié 56x84) comprenant la liste complète des cartes + une superbe illustration, offert pour toute commande d'au moins deux offres spéciales.



NOM
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....VILLE........................



Offre valable pour la France métropolitaine jusqu'au 31 mai 1995

© 1995 TARGET GAMES AB, TOUS DROITS RÉSERVÉS.



Dragons et Nacelles

Un jeu nouveau, artisanal et… français. Avec un thème original : des combats de dragons embarquant des équipages qui doivent, et les contrôler, et arroser l'adversaire de projectiles et de sorts ; le tout dans le cadre de joutes avec arbitre, public et équipes sponsorisées. Nous en avons confié l'examen à deux commentateurs sportifs de spécialités différentes : un wargameur et un rôliste.

L'avis du treillis

Lorsque *Casus* m'a demandé de jeter un œil sur un jeu de combat aérien, je me suis dit : « Tiens, un petit nouveau que je n'aurais pas vu passer ! » ; mais lorsque le rédac'chef m'a annoncé que les engins étaient des dragons évoluant sur terrain à hexagones, j'ai pensé qu'il avait forcé sur l'ambroisie… OK, les dragons, je sais ce que c'est, des écailles, des ailes, des crachats délétères… Mais il y a bien longtemps que j'ai délaissé les « biologiques » (comme disent les sous-mariniers à propos des cétacés et autres bancs de crevettes) au profit de la quincaillerie et du C3I. Advienne que pourra ; j'ai donc lâché le masque à oxygène pour le casque à cornes, et je me suis attelé à la lecture de l'engin.

Eh bien, j'ai eu plein de surprises ! Parmi les bonnes : la lecture du manuel, émaillé de remarques sagaces et pleines d'humour. Naturellement, il subsiste des coquilles et la maquette est loin d'être professionnelle, mais j'ai rarement autant ri en lisant un livret de règles. Le meilleur étant probablement la liste des équipes officielles : Ghislain Affreux Loup et ses montures magiques, Orca-Cola, Le Minotaure qui rit, Justin Brisedur…

Le système de jeu tient également bien la route. On n'est pas fondamentalement éloigné des règles de mouvement qui régissent des jeux plus technologiques comme *Flight Leader*, *Air Force*, *Air Superiority*, tous d'un abord assez facile. Comme dans ces jeux, le plus difficile est d'appréhender la troisième dimension, c'est-à-dire les différences d'altitude, mais cela vient assez vite. Je n'ai relevé qu'un seul problème majeur : les règles prévoient des déplacements d'un membre d'équipage à l'autre, ce qui sous-entend de gros problèmes en cas de vol inversé. Certes, il existe un cordage d'assurance, mais les personnages risquent alors de finir en gigot bien ficelé s'ils se déplacent trop d'un poste à un autre. Le point mériterait d'être éclairci, mais peut-être suis-je trop habitué aux manœuvres de chasseur rapidement enchaînées (il est vrai qu'ici, compte tenu de la taille de l'équipage, on est plus proche du bombardier lourd que du F-16).

La seule mauvaise surprise tient en une formule : heureusement que les avions sont asexués et que la seule magie embarquée est celle de l'avionique… En effet, si j'ai sans difficulté retrouvé mes marques en matière d'armements, pourtant très nombreux, la cinquantaine de sorts exposée m'a fait effleurer la commande d'éjection. Ceci sortant de ma compétence, je laisse la parole à Jean-Michel…

Claude Esmein

L'avis du rôliste

Tout à fait Thierry ! Et je dois dire que votre étonnement à la lecture de *D&N* n'a d'égal que le mien. Voilà une bestiole inclassable, qui est un peu à Blood Bowl (première version, la plus compliquée) ce que *Air Force* est à *Squad Leader* : c'est la même chose, sauf que ça se passe en l'air. L'univers est celui de *Donjons et Dragons*, revu et corrigé à la Terry Pratchett. Si vous n'avez pas lu *La Huitième Couleur*, imaginez ce que serait devenu Bilbo, si Tolkien avait été porté sur le whisky et les calembours bons.

Les équipes formées d'un dragon plus ou moins abruti et d'une bande d'humanoïdes extrêmement allumés paradent avant les combats, tandis que leurs sponsors reçoivent les notabilités dans leurs loges. En fait de sponsors, mieux vaut dire parrains, et pas seulement pour faire plaisir à la langue française, car en coulisse tous les coups sont permis (en combat aussi, pourvu que l'arbitre ne s'en aperçoive pas) : corruption, assassinat, magie noire, verte, jaune ou autre…

Je dois dire mon parfait accord avec Claude Esmein : si les explications du livret sont parfois difficiles à saisir dans toute leur subtilité, ses pages sont en tout cas une mine d'occasions de rigoler sans complexe. Petit exemple : Nos amis les dragons sont capables de cracher des tas de choses, en fonction des cristaux spéciaux qu'ils consomment avant. Il existe cinq types de cristaux : le pyros (feu), l'électus (foudre), l'hibernis (glace), le mustard (gaz toxique) et la marvélite (aléatoire). Leurs effets sont évidemment variés. Voilà déjà qui prouve le raffinement des règles. Tous les aspects du système étant traités avec le même soin du détail (y compris la résistance des sangles des nacelles), l'amateur de pugilat draconien ne sera pas déçu. Mais de plus, la règle indique que les hibernis sont des cristaux presque ronds, très froids, et que si on en regarde un de près, on aperçoit à l'intérieur un petit chalet, sur lequel il neige quand on le retourne… Comme ce genre de délire se prolonge sur la totalité des pages, il y a de quoi dérider un joueur de *Kult*… Et il n'y a pas que la manière de dire les choses qui soit drôle, il y a aussi les règles elles-mêmes, de la création des personnages aux listes de sorts.

A présent, pour répondre à la question du rédac' chef : peut-on utiliser *D&N* pour simuler un combat de dragons dans le cadre d'une partie de jeu de rôle ? La réponse est : non, à moins qu'il ne s'agisse d'une campagne. En fait, il faudrait concevoir un scénario se déroulant dans le cadre d'une compétition de *D&N* !

Le jeu vaut le coup d'œil, malgré sa présentation assez fouillis et un certain surpoids de règles. Ah !, si les auteurs avaient la bonne idée de nous pondre une version revue, clarifiée et un peu simplifiée, *D&N* mériterait certainement une édition professionnelle…

François Trajan

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'humour ; les nombreuses bonnes idées de règles, tant dans ce qu'elles doivent simuler que dans la façon de le simuler.

On regrette

L'accumulation excessive de règles et le côté fouillis du livret.

FICHE TECHNIQUE

Dragons et Nacelles **est un jeu de plateau en français édité par ses auteurs : Frédéric Thevenin et Laurent Sere.** ***Sujet*** **: une compétition de combats entre dragons montés.** ***Échelle*** **: un court moment par phase (10 par tour), un long moment par tour, un coup d'aile de dragon par hex.** ***Matériel*** **: artisanal mais abondant. Disponible dans certaines boutiques, ou par correspondance auprès de Laurent Sere, 49 avenue Franklin Roosevelt, 94320 Thiais (100 F + 30 F de port).**



LA TEMPETE (scénario Ars Magica)
L'ENLÈVEMENT DE CRYING DAWN SINGER (Aventure Stars Wars)
L'ALLIANCE VOILÉE (supplément Dark Sun)
LA DAME DE CŒUR (scénario Shadowrun)
LE SUPPLÉMENT VOLUME 9 (spécial THOAN)
IMPERIAL (guide pour Mutant Chronicles)



DOOMTROOPER

THOAN
Les Faiseurs d'Univers, d'après la saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer



AMBERZINE
7 volumes disponibles

Vente par correspondance - Règlement carte bleue

52 RUE DES ECOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro : Cluny/La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro : Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro Pasteur



13 RUE DES REMPARTS D'AINAY
69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro : Ampère/ Victor Hugo

PARIS 5E

PRINTEMPS 95
RENOUVEAU DU JEU MICRO POUR JOUER EN SOLO :
Opération Mercury - Stalingrad
5th Fleet - Kingmaker...

ET TOUJOURS, POUR...
... Jouer en Duo :
Phantasm - Pocket Football - Axes & Alliés...
et tous les classiques.
... Jouer en Trio :
Pusher - Tribalance - Yalta (échecs à trois)...
Pour vos «Grandeur Nature» :
armes en latex - nouveaux modèles

PARIS 15E

STAR TREK
JOUE LE JEU !
Maquettes
Figurines Soft Vinyl
Jeu de rôle, Boardgame...
Cardgame : Deck Star Teck Limited & Booster
Star Trek Unlimited

(dans la limite des stocks disponibles)

PARIS 17E

Nouveautés figurines historiques 1995
15mm ESSEX MINIATURES : Elamites et Peuples de la mer, Espagnols de 240 à 20 av. J.C., Perses Achéménides, Musulmans Croisades, Français Révolution Française et 20 références de chariots avec leurs conducteurs... et toujours toute la gamme OSPREY MEN AT ARMS, des drapeaux auto-collants pour les échelles 25mm, 15mm et 300e ainsi que des décors et tout le matériel de modélisme...
Catalogue et tarifs sur demande. VPC

LYON

IMPORT WARGAMES MICRO
5th Fleet, Operation Crusader, Kingmaker, Flight Commander II, Stalingrad, Third Reich (Avalon Hill pour PC et compatibles)

OFFRE SPECIALE VPC
Une carte «rare» Magic™ Revised offerte pour toute commande de Magic™ V.O. supérieure à 100 F passée avant le 29/04/95.

DÉMOS & INITIATIONS
Avril : Guerre Civile Américaine
Mai : Simulations sportives
Programme complet transmis par téléphone

SPQR

La traduction d'un succès

En 1992, GMT Games a définitivement replacé l'Antiquité sur le devant de la scène ludique avec *SPQR*. Le succès du jeu fut total : grosses ventes et deux Prix du meilleur wargame antique aux États-Unis la même année. En France, l'engouement est similaire et touche un public qui va des inconditionnels de cette période historique aux joueurs d'*ASL*. Aujourd'hui, Oriflam nous en offre une version française. Faisons le point sur les vertus de cette traduction.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La très grande clarté dans la rédaction des règles ; l'éclairage historique donné par les notes ; la qualité du matériel de jeu ; l'excellence du système *SPQR* que l'on ne se lasse pas de redécouvrir dans toutes les langues...

On regrette

Le côté 101 % conforme à l'original américain ; la pauvreté et la densité de la mise en page du livret de règle ; la présence d'un seul exemplaire de l'aide de jeu (on est souvent deux autour de la carte !).

Rappel : moral, choc et chefs !

Le système de règle de *SPQR* n'est aujourd'hui plus à présenter*. Mais rappelons tout de même, pour les derniers arrivés, que la valeur principale de ce système réside dans le fait qu'il est parfaitement calqué sur les composantes historiques du combat antique : le moral, le choc et le commandement.

Ainsi, tous les pions représentant les différentes unités portent un chiffre de QT (Qualité de Troupe) qui symbolise le niveau de cohésion et le moral. Une formation peut rester au combat tant qu'elle réussit son test de QT (jet de dé supérieur au chiffre indiqué), ou tant qu'elle n'a pas perdu autant ou plus de points de cohésion que le niveau de cette même QT.

Il faut donc utiliser les troupes avec discernement, en fonction de leur QT : par exemple, il peut être risqué de couvrir son flanc avec les unités de plus faible QT qu'il conviendrait plutôt de garder pour des escarmouches ou en réserve.

L'issue des combats, tout en étant fonction des QT, est également liée aux capacités de choc des différentes troupes rangées en plusieurs classes : phalange ; légion ; infanterie lourde, moyenne, légère ; cavalerie lourde, romaine ou légère, etc. Certaines classes d'unités offrent des bonus importants lors du choc contre d'autres troupes. La légion est AS (attaquant supérieur) contre de l'infanterie lourde, ce qui double les pertes éventuelles de points de cohésion de cette dernière lors du combat. Une phalange est DS (défenseur supérieur) face à une attaque de cavalerie romaine, ce qui triple les pertes de celle-ci.

Enfin, en termes de commandement, les différentes actions des armées engagées ne seront possibles qu'en fonction des capacités d'initiative des chefs en présence. Le tour de jeu, et c'est là l'originalité des règles, est rythmé par l'activation successive de tous les chefs par les deux protagonistes. Ceux-ci s'échangent la main en partant du chef qui a la plus faible initiative. Le joueur Romain active un tribun d'initiative 2, puis le Carthaginois un chef d'initiative 3, etc. Plus son initiative est grande, plus un chef peut donner d'ordres, ou couper plus facilement l'herbe sous le pied de son adversaire, en lui ravissant son tour de jeu par un « court-circuit », de la même manière que l'on coupe avec un atout dans les jeux de cartes.

Que propose le *SPQR* français ?

Dans la boîte Oriflam, on retrouve le même matériel de jeu (pions, cartes et aides de jeu) que dans la version originale, avec cependant un papier glacé de meilleure qualité pour les cartes. Un scénario d'apprentissage et cinq batailles historiques sont proposées. Toutes opposent une armée romaine composée de légions à une armée d'inspiration hellénistique (phalanges et cavalerie lourde). On peut classer ces affrontements de la façon suivante : deux défaites romaines contre des armées carthaginoises (Bagradas, 255 av. J.-C. et Cannes, 216 av. J.-C.), deux victoires romaines contre des armées grecques (Bénévent, 275 avant J.-C. et Cynoscéphales, 197 av. J.-C.) et enfin une victoire romaine contre une armée carthaginoise (Zama, 202 av. J.-C.).

SPQR englobe ainsi toute la période, des guerres de Pyrrhus à la fin des guerres puniques, au cours de laquelle les légions vont progressivement, et après bien des déboires, imposer leur domination sur les autres types d'armées occidentales.

Avantage Zama

L'échantillon de batailles est bien choisi, car on y trouve des situations variées, aux composantes historiques bien marquées.

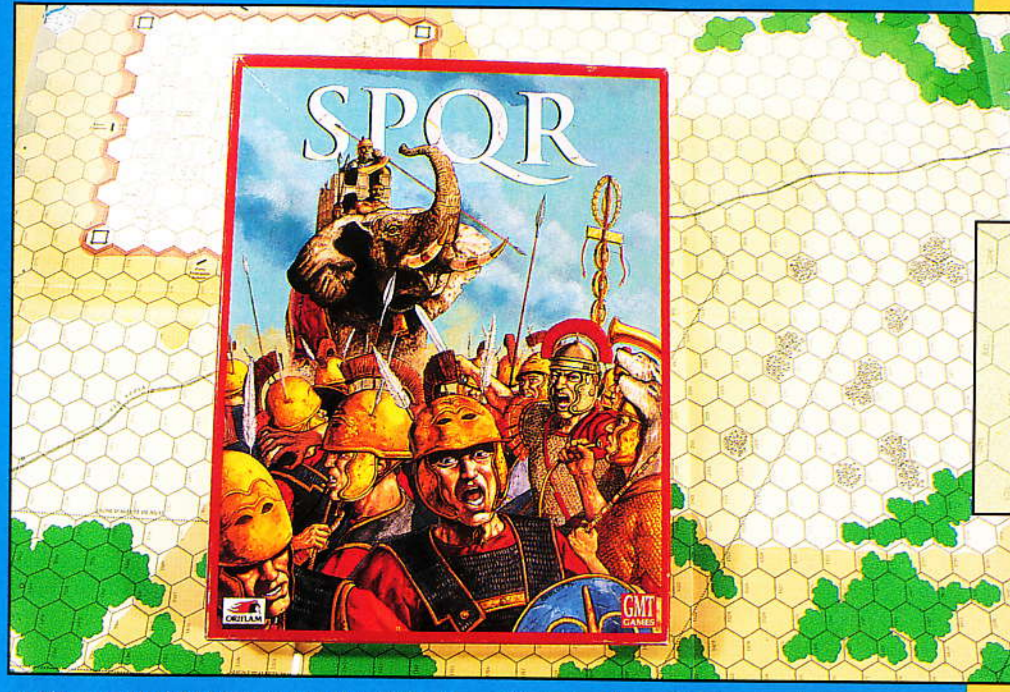
Ainsi Cannes, et sa revanche Zama, sont de gigantesques batailles de plaine avec de très nombreux pions, où la victoire s'acquiert, avant tout, en parvenant à prendre son adversaire de flanc, puis de dos. Pour atteindre cet objectif, il faut remporter les combats préliminaires de cavalerie sur les ailes. A Cannes, la supériorité numérique et qualitative de la cavalerie lourde punique et de la cavalerie légère numide, face à la cavalerie romaine, est incontestable. A Zama, l'affrontement est plus équilibré, et les cavaliers numides de Massinissa, alliés des Romains, ont probablement le sort de la bataille entre leurs mains. Dans les deux scénarios, le joueur Carthaginois doit compter avec des troupes de valeurs très inégales dans son déploiement.

A Cannes, le gros de l'armée est composé d'infanterie moyenne gauloise, qui n'a pas grand-chose à voir avec les phalanges africaines d'élite. De même, à Zama, la première ligne punique est formée d'éléphants dont la force de choc n'a d'égal que le désordre qu'elle peut causer dans son propre camp, après déroute. Par contre, la valeur de commandement d'Hannibal, général en chef pour les deux batailles, fait que quelle que soit la tournure des premiers engagements, la situation peut toujours être retournée. Le Romain doit, lui, compter sur la cohésion de ses légions et la puissance de choc des attaques en vague de ses différentes lignes (hastati, principes et triarii comme ultime recours). Quant au commandement, il est d'une efficacité quasi nulle à Cannes, mais excellent à Zama (Scipion y est le général en chef).

Bénévent et Cynoscéphales se situent en terrain plus difficile (surtout la seconde), et les légions, a priori plus faibles que leurs adversaires grecs, doivent en profiter pour créer des failles dans les phalanges d'élite qui leur sont opposées. Il est à noter que si Pyrrhus possède encore quelques éléphants à Bénévent, c'est les Romains qui en comptent dans leurs rangs à Cynoscéphales.

Quant à Bagradas, c'est un affrontement entre deux armées solides, mais dont une, la romaine, est dépourvue de cavalerie : il lui est presque impossible d'échapper à l'encerclement.

Les résultats historiques sont difficiles à démentir avec le système *SPQR*, mais le plaisir de jouer est malgré tout au rendez-vous, à une exception près : à Cannes, jouer le camp romain (pourvu d'un com-



La gamme SPQR

Le *SPQR* d'Oriflam, porte d'entrée idéale au monde des grandes batailles de la République romaine, est parfaitement compatible avec tous les modules complémentaires proposés par GMT Games.



Zama : Scipion et Masinissa achèvent le dernier carré carthaginois.

mandement très faible) est des plus frustrant. Ma préférence va à la bataille de Zama, car elle met face à face les deux chefs les plus prestigieux : Hannibal et Scipion l'Africain. Bien que l'armée romaine soit en position plus favorable, le fait que les deux joueurs disposent de chefs de niveau élevé et quasi équivalent permet de donner un rythme effréné à la bataille, avec de multiples rebondissements à la clé. Entre Hannibal (7 d'initiative) et Scipion (6 d'initiative), la lutte pour imprimer leurs choix tactiques sur le déroulement de la bataille est rude !

La clarté à l'honneur

Pour nous, wargameurs français, la vertu principale du *SPQR* d'Oriflam réside avant tout dans l'extrême clarté de la traduction. Non seulement un équivalent clair a été trouvé pour chacun des mots clés (« court-circuit » pour « trump » par exemple), mais en plus, la rédaction claire et ordonnée des règles permet aux habitués de la v.o. de lever toutes les ambiguïtés dues à une lecture approximative de l'argot anglo-américain de wargame.

Ainsi, les six pages consacrées aux règles de commandement, agrémentées de pas moins de treize « notes de jeu » deviennent, en plus de leur originalité, parfaitement accessibles, même à un joueur débutant.

J'ai personnellement enfin trouvé la réponse à bien des hésitations concernant des points essentiels, notamment l'utilisation des « ordres de lignes » et des compositions et dispositions de celles-ci. Les subtilités de la « ligne brisée », capitale pour l'optimisation des mouvements d'une armée une fois le combat engagé, par rapport à la « ligne stricte » des mouvements préliminaires (impossible à maintenir longtemps au contact de l'ennemi), sont par exemple très bien mis en valeur.

L'autre chapitre où les lumières de la traduction se révèlent des plus utiles, est celui consacré aux « unités de combat particulières » (éléphants de guerre, unités légères, légion romaine manipulaire, cavalerie légère). En effet, c'est dans ces pages que se trouvent regroupées la plupart des astuces tactiques qui, utilisées à bon escient, permettent souvent d'arracher la victoire : extension manipulaire (redéploiement sur deux cases de deux unités de légion romaine empilées lorsqu'un ennemi approche à deux hexagones), capacité de retraite en ordre des vélites et des tirailleurs, esquive face à une charge d'éléphants (très utile à Zama...).

Cas d'école

Aujourd'hui, *SPQR* est le seul wargame classique sur l'Antiquité disponible en français. Sa parution est donc un véritable événement. C'est-à-dire qu'elle va enfin permettre à un large public français de s'intéresser à une période particulièrement riche de l'histoire européenne. Longtemps confinés à l'épopée napoléonienne ou aux guerres contemporaines, les amateurs de jeux de stratégie de l'Hexagone (pardon pour le calembour !) vont, je l'espère, se précipiter sur la simulation des batailles qui ont présidé à l'élaboration du « modèle occidental de la guerre ».

Frédéric Bey

**** Pour plus de détails, voir l'article paru dans CB n° 76 : « Dans la famille GBH, je voudrais GBOA et SPQR... »***

Le seul petit inconvénient est que les pions supplémentaires fournis dans certains modules GMT ont leur classe d'arme exprimée en anglais ; par exemple HC pour Heavy Cavalery, alors que l'on a CL (Cavalerie Lourde) sur les pions Oriflam. Pour d'autres, le problème ne se pose pas : LG pour Légion et PH pour Phalange fonctionnant dans les deux langues... Mais avec une petite liste d'équivalence de moins de dix lignes on s'en sortira aisément.

Les modules GMT Games (regroupant deux batailles ; environ 120 F) et le magazine *C3I*, qui propose également des scénarios (60 F le n°), sont disponibles dans certaines boutiques spécialisées. Voici la liste, par ordre chronologique, des seize batailles actuellement disponibles en v.o. :

— *Heraclea* (-280). Module *Pyrrhic victories*. Pyrrhus contre Rome, en Italie.
— *Ausculum* (-279). Module *Pyrrhic victories*. Pyrrhus contre Rome, en Italie.
— *Trebbia* (-218). Module *Consuls for Rome*. Deuxième Guerre punique, en Italie.
— *Raphia* (-217). Module *War elephant*. Guerre hellénistique, en Syrie.
— *Dertosa* (-215). *C3I* n° 4. Deuxième Guerre punique, en Espagne.
— *Baecula* (-208). Module *Africanus*. Deuxième Guerre punique, en Espagne.
— *Metaurus* (-207). Module *Consuls for Rome*. Deuxième Guerre punique, en Italie.
— *Ilipa* (-206). Module *Africanus*. Deuxième Guerre punique, en Espagne.
— *Great Plains* (-203). *C3I* n° 4. Deuxième Guerre punique, en Afrique.
— *Magnesia* (-190). Module *War elephant*. Guerre de Rome contre Anthiocos, en Asie mineure.
— *Nahal el Harramiah, Beth Horon, Emmaus, Beth Zur, Beth Zechariah* et *Elasa* (-167/-160). *C3I* n° 2 et n° 3. Révolte juive contre le royaume séleucide, en Judée.

FICHE TECHNIQUE

SPQR **est un wargame en français édité par Oriflam, d'après la deuxième édition du jeu original de GMT Games.** ***Matériel*** **: 2 cartes recto verso permettant de reconstituer les cinq champs de bataille traités, 800 pions et marqueurs, un livret de règles et de scénarios avec notes historiques, une aide de jeu de deux feuilles cartonnées recto verso.** ***Scénarios et durée de jeu*** **: 6 batailles pour deux joueurs (on peut malgré tout facilement jouer en solitaire ou jusqu'à quatre). Bénévent (2 à 3 heures), Bagradas (2 à 3 heures), Cannes (6 à 8 heures), Zama (4 à 6 heures) et Cynoscéphales (2 à 3 heures).** ***Prix*** **: environ 390 F.**



La Figurine du collectionneur

Durin's doom

Price of Greed

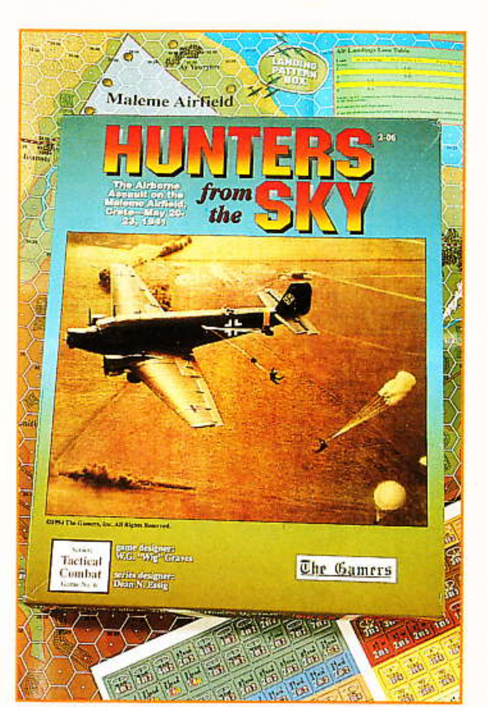
10 465

DESCARTES
36 15

Dans les boutiques de jeu



Hunters from the sky



Avec *Hunters from the sky*, The Gamers nous propose le sixième volet de sa Tactical Combat Series, consacré à l'assaut aéroporté allemand sur Malème (Crète) le 20 mai 1941.

Le dernier saut

Au début de l'année 1941, les Alliés comme les Allemands commencent à s'intéresser de près à la Crète. Pour les Alliés, la position stratégique de cette île, à mi-chemin entre la Grèce et l'Afrique du Nord, leur permet de menacer les raffineries de pétrole de Ploesti en Roumanie, vitales pour l'effort de guerre allemand. Pour les Allemands, ce serait un tremplin idéal pour contester le contrôle de la Méditerranée aux Britanniques. Ainsi, après la chute de la Grèce et le redéploiement des forces britanniques évacuées de ce pays sur la Crète, les Allemands se décident-ils à envahir l'île. Le général Student est chargé d'établir le plan d'attaque qui permettra à ses parachutistes de prendre possession des points vitaux de l'île et, en particulier, de l'aérodrome de Malème. Le 20 mai, les paras du régiment Sturm sont largués au-dessus de leur objectif...

La belle boîte

Le jeu est, comme d'habitude, de bonne facture. Les règles sont présentées en deux livrets, un avec les règles de la série, et un qui regroupe les règles propres à la bataille, les scénarios et les notes des concepteurs. Cette simulation tactique a pour unité de base le peloton (pour l'infanterie), les véhicules étant représentés individuellement. Tous les types d'unités engagées historiquement sont représentées, de la section de mortiers lourds aux Bren Carriers britanniques, en passant par l'appui aérien et l'artillerie. Même les unités de la milice crétoise sont présentes, et les particularités des unités maoris (peuple originel de Nouvelle-Zélande) sont prises en compte.

Un système qui fonctionne

Dans cette dernière édition des règles (version 3.1), le système s'est affiné avec le temps. La séquence de jeu se décompose ainsi : phase de commandement, attaque aérienne, phase d'action (changement de mode, mouvement, artillerie, actions de combat), phase de « nettoyage » (les marqueurs de statut sont enlevés ou modifiés). Alors que les règles se rapportant à la simulation des combats sont classiques, la clé du système repose sur la planification (au niveau du bataillon et des unités adjointes) des ordres (sur des feuilles d'opération représentant l'aire de jeu à échelle réduite) au début de chaque tour, ou avant le début de la partie. Aussi devez-vous déterminer pour chacun de vos bataillons (et unités adjointes) une tactique à suivre jusqu'à ce que vous ayez atteint votre objectif. Vous devez toutefois prendre en compte, dans vos instructions, la possibilité pour vos troupes d'échouer dans leur mission, et planifier une solution de secours. L'exécution des ordres est déterminée par un jet de dé au début de chaque phase de commandement, celui-ci étant modifié par le niveau de commandement de l'unité engagée. Vous saurez alors si votre unité peut passer à l'action au cours du tour de jeu qui commence, et sinon, vous obtenez le nombre de tours de délais avant exécution de vos directives. Le commandement étant une des bases essentielles de l'art militaire (sans chef, point de salut), de par sa double vocation de planificateur et d'exécutant des directives qu'il a lui-même élaborées, on ne peut que se féliciter que The Gamers nous offre la possibilité de gérer avec intelligence et simplicité cette facette passionnante de la stratégie. Ce système a le mérite de transformer le concept de wargame en un véritable outil de réflexion et de simulation historique pointu.

Par saint Michel !

L'autre intérêt majeur de *Hunters from the sky* réside dans la simulation des largages des troupes aéroportées et des troupes transportées par planeurs. A ma connaissance, seul *ASL* proposait jusqu'à présent une possibilité de simuler à cette échelle (tactique) les largages de parachutistes. Comme pour la rédaction des ordres des grandes unités, le joueur Allemand doit planifier son assaut aéroporté, en notant les zones de largage qu'il a choisies, ainsi que le moment du largage. Bien sûr, il peut, pour se familiariser avec le système, s'en tenir aux paramètres historiques, mais le jeu prend vraiment toute sa dimension lorsque le bon vieux principe du *fog of war** est respecté. Il est également possible de faire atterrir ses unités sur l'aérodrome, même si celui-ci n'est pas encore sous le contrôle total des Allemands. Sur ce point, je pense que les joueurs se rendront vite compte du danger et de l'aspect suicidaire d'une telle initiative, puisque toute unité débarquant dans le même hexagone qu'une unité du Commonwealth est détruite.
Enfin, les règles retracent très bien le moment de flottement qui précède le regroupement des unités, et donc la vulnérabilité des parachutistes une fois atterris, puisqu'ils n'ont pas la possibilité d'engager quelque action que ce soit, si ce n'est pour l'infanterie, qui peut se défendre pendant la phase d'assaut. Les autres unités sont, quant à elles, automatiquement éliminées.

En bref

Hunters from the sky est une simulation intéressante qui nous sort des traditionnels combats du Front de l'est, pour nous offrir un peu d'exotisme et de soleil, tout en mettant en action des troupes peu représentées à cette échelle : les parachutistes. Le système de planification des ordres est facile à gérer et riche d'enseignements pour tous ceux qui affectionnent les simulations axées sur le réalisme. Renouvelons une fois encore notre souhait de voir s'affirmer une tendance aux thèmes originaux et aux systèmes à la fois simples et réalistes.

Sylvain Ferreira

** Littéralement « brouillard de la guerre » ; c'est-à-dire l'incertitude quant à l'ennemi (intentions, forces, positions, etc.).*

FICHE TECHNIQUE

Hunters from the sky **est un wargame en anglais édité par The Gamers.**
Thème **: l'assaut de l'aérodrome de Malème par les parachutistes allemands le 20 mai 1941.**
Échelle **: un tour = 20 mn ; un pion = un peloton ou un véhicule.**
Matériel **(de très bonne qualité) : 2 cartes en papier de 55 x 85 cm, 840 pions et marqueurs, 2 livrets de règles, un historique, des notes de conception, une aide de jeu (en double).**
Jouabilité **: très bonne.**
Historicité **: satisfaisante.**
Prix **: environ 325 F.**

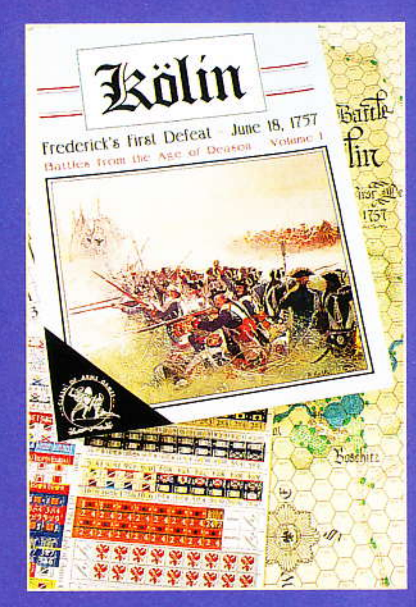
L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Les règles classiques et accessibles, l'exotisme du thème.

On regrette
Le design pourrait être amélioré.

Kölin

Frederick's First Defeat



Après nous avoir offert une riche série de jeux sur la période napoléonienne (système de jeu La Bataille), Clash of Arms nous propose d'endosser l'uniforme des grands capitaines des « guerres en dentelle » du XVIIIe siècle. Cette série se devait de commencer par celui qui fut le plus grand stratège de l'époque : Frédéric II.

Un peu d'histoire…

En 1756, l'Europe est à nouveau précipitée dans la guerre. Le roi de Prusse Frédéric II, fort de l'armée que son père lui a léguée (et qui passe pour la meilleure de l'époque), entreprend de consolider son royaume, voire de l'agrandir aux dépends de l'Autriche. Après avoir occupé la Saxe, il remporte une victoire tactique sur l'armée autrichienne (surprise en pleine réorganisation) le 1er octobre 1756 en Bohème, et se replie en Saxe pour établir ses quartiers d'hiver. En 1757, il repasse la frontière et assiège Prague en mai. Une fois encore, l'armée autrichienne est battue, et obligée de s'enfermer dans Prague avec 46 000 hommes. C'est alors que sous le commandement du Feld-Marschal Daun, va se constituer l'embryon d'une nouvelle armée autrichienne chargée de secourir Prague et, si possible, de repousser les Prussiens. Frédéric, quant à lui, laisse le duc de Bevern tenir Daun à distance pour en finir avec Prague avant de rassembler ses forces et marcher sur Vienne. Le 14 juin, Frédéric rejoint Bevern et apprend que Daun approche à la tête d'une armée entière. Lui ne dispose alors que de 36 000 hommes, ce qui lui semble suffisant pour engager les Autrichiens qu'il croit toujours ébranlés par leur récente défaite. De plus, il compte sur les qualités manœuvrières de son armée pour tourner la droite autrichienne par le nord où le terrain est propice à la manœuvre. Le 18 juin, les deux armées se font face…

Un petit bijou

Avec *Kölin*, Clash of Arms nous propose un nouveau système de simulation intitulé *Les Batailles de l'Âge de Raison* (*BAR*), dont le format est identique au système *La Bataille*, et qui couvre le siècle des Lumières. D'un point de vue présentation, les cartes et les pions sont d'excellente qualité. Les concepteurs n'ont pas lésiné sur l'aspect visuel, en insistant sur le rendu des uniformes chamarrés de l'époque pour reconnaître les régiments représentés par les pions. Les règles se divisent en deux livrets d'une vingtaine de pages : le premier traite des règles générales du système, le second des règles spécifiques et des scénarios se rapportant à la bataille. Le tout est accompagné d'un historique de qualité, que je vous recommande de lire avant de jouer. La phase de jeu est classique, mais reste néanmoins intéressante, et se découpe comme suit : détermination de l'initiative, activation des commandements, réorganisation des unités, tir, mouvement, combat au corps à corps.

Un système rafraîchissant

Avec *La Bataille*, Clash of Arms nous avait habitué à un bon système, bien que parfois lourd à (di-)gérer, mais avec *Kölin*, les règles ont été épurées de tous les problèmes qui entravaient la fluidité du jeu et l'assimilation des règles. Le système *BAR* permet de revivre les grandes batailles du XVIIIe siècle à l'échelle tactique. Pour se faire, les règles insistent sur trois traits majeurs de l'art de la guerre de l'époque. Dans un premier temps, vous apprendrez à manipuler les différentes formations et changements de formation en vigueur dans les armées d'alors (carré, colonne, ligne, etc.). Dans un second temps, le combat et le moral sont valorisés par des règles d'une incroyable limpidité, ce qui rend le jeu agréable tant par sa fluidité que sa jouabilité. Enfin, l'initiative et le commandement sont traités de manière originale et approfondie ; ils représentent les deux piliers de ce système de simulation qui se veut avant tout le plus réaliste possible. Tout d'abord, le commandement est structuré autour d'une chaîne à trois niveaux : le commandant en chef, les commandants d'aile, les commandants de division. Chaque commandant possède un rayon de contrôle et, si un commandant activé est en dehors de sa chaîne de commandement, il doit lancer un dé par rapport à son initiative pour agir. L'initiative est déterminée au début de chaque tour par un jet de dés auquel on additionne la valeur de commandement de son commandant en chef. Le joueur qui obtient le meilleur total a le choix entre activer un de ses commandements ou, si son total est deux fois supérieur à celui de son adversaire, il peut activer un de ses commandants d'aile et tous les commandants qui lui sont subordonnés. Chaque unité est activée une fois par tour, on répète donc la phase de détermination de l'initiative tant qu'une unité d'un des deux joueurs reste à activer, avant de passer au tour suivant. Cela pimente le jeu, car vous ne pouvez pas savoir qui bougera le premier d'un tour à l'autre. De ce fait, l'élaboration de votre stratégie prend toute son importance et vous obligera à réagir en temps quasi réel aux modifications entraînées par la perte ou le gain de l'initiative, et à protéger vos commandants de la capture ou, pire, de la mort.

Un jeu plein d'espoir…

Kölin est sans conteste un chef-d'œuvre de conception qui bousculera les habitudes des joueurs. En effet, l'art de la guerre de cette période est dominé par l'artillerie, ce qui signifie que toute stratégie doit être fondée sur la manœuvre, et pas sur l'assaut frontal, ce qui promet de belles heures de jeu. Enfin, l'organisation des armées n'est pas aussi souple que pendant la période napoléonienne, et il faut apprendre à gérer les aléas du commandement et du changement de formation pour obtenir suffisamment de cohésion pour vaincre.

On espère donc que tant de lumière permettra d'une part, la refonte du système *La Bataille*, et que les éditeurs de wargame s'en inspireront pour nous proposer enfin de nombreuses simulations sur les batailles des XVIIe et XVIIIe siècles.

Sylvain Ferreira

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Les règles novatrices et intelligentes.

On regrette

A quand une version française ?

FICHE TECHNIQUE

***Kölin* : *Frederick's First Defeat* est un wargame en anglais édité par Clash of Arms. *Thème* : la première défaite de Frédérick II de Prusse face aux Autrichiens, le 18 juin 1757. *Échelle* : un tour = 20 mn ; un pion = un régiment. *Matériel* (d'excellente qualité) : 3 cartes en couleur sur papier ; 420 pions et marqueurs ; un livret de règles de 22 pages ; un livret de règles spéciales + scénarios + historique (de très bonne qualité) de 26 pages. *Jouabilité* : excellente. *Historicité* : excellente. *Prix* : environ 370 F.**


Le 1er réseau spécialisé au service de TOUS les joueurs
J:AM
TAXI
ICEN
Plus de 50 spécialistes à votre service
Voir liste des relais p 112
DESCARTES
RELAIS
Illustration © Hubert de Lartigue

Les Japonais Kamakura


D.R.

Le samouraï à pied est l'arme principale de l'armée Kamakura.



En 1274, puis en 1281, deux invasions mongoles furent repoussées par les Japonais. Alors qu'ils avaient conquis l'immense Chine, toute l'Asie et une bonne partie de l'Europe, les Mongols échouèrent dans leurs tentatives de prendre pied au Japon. Voici, extraite des listes d'armées de *Charges*, à paraître prochainement, la liste-cadre numéro 118 des Japonais de cette période.

L'armée Kamakura est certainement l'une des armées japonaises les plus typiques et les plus jouées. Son arme principale est bien entendu le samouraï à pied : lourd, de bon moral, bien armé, il représente une noix particulièrement dure à craquer. Le seul avantage du double armement, c'est l'adaptation : chaque unité peut combattre au contact, mais si elle n'y est pas, elle peut participer au combat par son tir.

Vous avez le choix entre l'ordre serré et l'ordre lâche. Ce choix concernera la totalité des samouraïs archers. Ceux armés de naginatas sont automatiquement en ordre lâche.

118 – Japon Kamakura (XIII[e] siècle)

Min	Max	Nom	Type	Moral	Armes	Points
1	1	Général en chef	HC	Irr	A, BAB	24
1	4	Gén. subordonné	HC	Irr	A, BAB	24
14	92	Samouraï	HC	Irr B	A, BAB	32
18	96	Samouraï	HI	Irr B	A, A2M	26
		ou bien	LHI	Irr B	A, A2M	26
18	96	Samouraï	LHI	Irr B	A2L	22
0	124	*passer moins de la moitié des samouraïs en Irr A*				4 ou 6
0	72	Ashigaru	LMI	Irr D	LL	6
0	36	*passer des ashigarus en Irr C*				3
0	2	Troupeau affolé	HCh4	Irr Sp		33

Option moines-guerriers

Min	Max	Nom	Type	Moral	Armes	Points
1	1	Général allié	LHI	Irr	A, A2M	22
24	72	Sohei	LHI	Irr B	A, A2M	26
0	54	Sohei	LHI	Irr B	A2L	22

Attention, le samouraï coûte (très) cher. N'utiliser que son arc est un énorme gaspillage de ressources. Les cavaliers sont chers et mal armés pour un combat de face. Ils doivent donc être utilisés pour manœuvrer l'adversaire, ou pour fixer l'infanterie adverse en soutien d'une charge de vos samouraïs. En chargeant la même unité ennemie avec des samouraïs à pied et à cheval, on a de bonnes chances de l'attraper soit à l'arrêt, soit en désordre; pensez-y! Le troupeau affolé met de la gaieté sur la table. Son utilisation requiert du minutage, du doigté et de la chance. C'est une arme pour désorganiser l'adversaire, pas pour le détruire. L'exploitation est risquée pour vos troupes, on ne sait jamais où ces pauvres bovidés vont finir par se jeter!

Au total, ces Japonais sont une bonne armée pour un joueur qui sait être à la fois agressif et patient. Peu nombreuse, bien armée, un moral de samouraï, à l'aise en terrain difficile, mais peu variée et peu manœuvrière, elle doit anticiper pour ne pas se faire surprendre par un adversaire régulier ou une cavalerie légère. Par contre, si vous arrivez à prévoir le jeu de l'adversaire, à vous imposer dans sa séquence de réflexion, à le faire réagir plutôt qu'agir, vous aurez gagné. Cette armée peut sembler simple, mais il faut la jouer de manière toute orientale. C'est une armée pour joueur de Go...

Philippe Bondurand

Figurines : Peindre des chevaux par dizaines

Si vous cherchez des renseignements sur la peinture des chevaux vous trouverez tout ce qu'il faut pour réaliser un chef-d'œuvre. Mais quand on a une armée de deux cents cavaliers à peindre, la vitesse devient un facteur non négligeable. C'est pourquoi bien des armées de cavalerie se retrouvent tristement juchées sur des montures d'une teinte aussi uniforme qu'irréaliste. Voici une méthode permettant de peindre les chevaux à la dizaine.

Les deux couleurs les plus courantes sont le bai (robe brune, queue et crinière noires) et l'alezan (robe brune, souvent brun clair, queue et crinière claires). Passez une sous-couche gris clair, à l'aérosol si possible ou à la brosse. Réalisez un teinte de base brune en mélangeant du rouge, du noir et un peu de jaune. Ne mélangez pas trop finement. Appliquez partout par petites touches, le fait de ne pas avoir trop bien mélangé donne un aspect très naturel à la robe. Après chaque cheval, modifiez légèrement votre mélange en rajoutant un peu de peinture. Quand les dix premiers chevaux sont faits, rajoutez un peu de blanc au mélange et essuyez le pinceau pour que la peinture qui reste dessus soit un peu sèche.

Avec ce pinceau, repassez les reliefs de la crinière et de la queue des chevaux que vous désirez alezan.

Pour les bais, peignez simplement queues et crinières en noir.

Laissez sécher. Ajouter de petites marques blanches sur la face et au dessus de quelques sabots (les balzanes).

Sachez que les chevaux sans aucune marque blanche sont plutôt rares.

Pour finir, décorez la bride et la sellerie; une décoration uniforme vous économisera du temps sans toutefois choquer autant que si tous vos chevaux avaient eu la même nuance de robe.

COMMANDE SUR PAPIER LIBRE
40F DE PORT, LIVRÉ EN COLISSIMO
(SOUS 48 HEURES MAXIMUM)
PAIMENT : CB, CHÉQUE, MANDAT...



32 rue Gambetta
31000 TOULOUSE
Tél. 61 12 10 00
Fax. 61 12 09 00

TRADING CARD GAMES

Article	Prix
Magic (V.F.)	
Magic: Starter	45 F
Magic: Booster	14 F
Magic (V.O.)	
Magic: Starter	49 F
Magic: Booster	15 F
Magic: Fallen Empires	9 F
Magic: Gift Box	119 F
Jyhad	
Jyhad: Starter Deck	60 F
Jyhad: Booster Pack	17 F
On The Edge	
On The Edge Starter	55 F
On The Edge Booster	14 F
Cut-Ups Project	14 F
Star Trek	
Star Trek Starter Deck	55 F
Star Trek Booster Pack	18 F
Spellfire (V.F.)	
Spellfire Starter	79 F
Spellfire Booster	22 F
Kabal (Nephilim)	
Kabal Booster	17 F
Kabal Starter	69 F
High Tech Combat (V.F.)	
Starter	54 F
Booster	16 F
Intervention Divine (INS)	
Starter	63 F
Booster	18 F
Galactic Empires	
Galactic Empires Starter	65 F
Galactic Empires Booster	15 F
Wyvern	
Wyvern Starter Deck	50 F
Wyvern Booster Pack	16 F
Star Of The Guardians	
Starter	60 F
Booster	20 F
Iluminati	
Illuminati Starter	65 F
Illuminati Booster	15 F
Simcity	
Starter	59 F
Booster	17 F
Blood Wars	
Blood Wars Starter	45 F
Blood Wars Escalation	14 F
Ultimate Combat	
Starter	55 F
Booster	20 F
Towers In Times	
Starter	58 F
Booster	10 F
Doomtrooper	
Doomtrooper Starter	55 F
Doomtrooper Necropack	15 F
Doomtrooper Inquisition	10 F
Jeux de Cartes Divers	
Highlander	17 F
Dixie Starter	55 F
Flight Of Fantasy Booster	10 F
Heavy Gear Fighter	159 F
Plague & Pestilence	126 F
Quest For The Falsywood	105 F
Accessoires	
The Mystical Companion	39 F
Classeur Cartes	39 F
Feuille Classeur Cartes	1,5 F
Boite Cartes	6 F
Magic Gemstones	1 F
Compteur de Vie Serye	55 F

MAGIC VF
Starter 45F
Booster 14F

BLOOD WARS
Starter 45F
Booster 14F

JEUX DE PLATEAU / WARGAMES

Article	Prix
Jeux de Plateau En V.F.	
Barbe Noire	285 F
Civilisation	299 F
Condottiere	299 F
Diplomatie	299 F
Droids	266 F
Fief 2	234 F
Formule de	283 F
Kit Championnat	99 F
Gp d'allemagne	124 F
Gp d'angleterre	124 F
Gp d'espagne	124 F
Gp d'italie	124 F
Gp de Belgique	124 F
Gp de France	124 F
Gp du Canada	124 F
Gp du Portugal	124 F
Full Metal Planete	315 F
Guerre et Frontiere	299 F
Horreur A Arkham	228 F
James Bond	285 F
Junta	237 F
La Vallee des Mammouths	238 F
Mongolfiere	148 F
Rencontre Cosmique	247 F
Res Publica Romana	285 F
Supergang	310 F
Tempete sur L'echiquier	76 F
Terrain Vague	245 F
Vertigo	304 F
Jeux de Simulation	
Europa Universalis	380 F
Extension Europa Univers.	*86 F*
Grand Siecle	370 F
La Foi et Le Glaive	299 F
henor	299 F
3eme D.B. Normandie	150 F
Alesia	239 F
Amiraute	150 F
Ave Tenebrae	169 F
Fiefs et Empires	*209 F*
Battletech V.F.	238 F
Battlespace V.F.	237 F
Charges	151 F
Dien Bien Phu	139 F
Friedland	150 F
Grands Strateges	299 F
Les Aigles	276 F
Mare Nostrum	60 F
Solferino	139 F
Kharkov + Rostov	276 F
Kursk	219 F
Little Big Horn	247 F
Moskva	219 F
Yom Kippur	247 F
Les Ailes de La Gloire	256 F
Stalingrad Operation Uranus	237 F
Afrika	256 F
SPQR	369 F
Argos	245 F
Cry Havoc	213 F
Siege	213 F
Vikings	255 F
Croisades	255 F
Samourai	213 F
Dragon Noir 1	245 F
Dragon Noir 2	245 F
Australian Design Group	
World In Flames 5th Edition	420 F
Africa Aflame	140 F
Asia Aflame	140 F
Days Of Decision II	369 F
Fatal Alliances II	149 F
Planes In Flames	175 F
World In Flames Annual 93	135 F
Avalon Hill	
Advanced Squad Leader	350 F
Yanks	*274 F*
Beyond Valor	*304 F*
Partisan	*144 F*
West Of Alamein	*372 F*
Hollow Legions	*190 F*
Last Hurrah	*137 F*
Red Barricades	*175 F*
Code Of Bushido	*304 F*
Gung Ho	*380 F*
Croix de Guerre	*266 F*
Kampfgruppe Peiper I	*304 F*
ASL Annual 89	*95 F*
ASL Annual 90	*95 F*
ASL Annual 91	*95 F*
ASL Annual 92	*95 F*
ASL Semi-Annual 93a	*70 F*
ASL Semi-Annual 93b	*70 F*
ASL Annual 95	***140 F***
Air Force	228 F
Advanced Third Reich	380 F
Assassin	228 F
B17	175 F
Battle Of The Bulge	159 F
Breakout Normandy	228 F
Britannia	190 F
By Hook Or Crook	175 F
Civilization	289 F
Advanced Civilization	*228 F*
Colonial Diplomacy	**415 F**
D-Day	160 F
Dauntless	190 F
Diplomacy	150 F
Guide To Diplomacy	*70 F*
Empire In Arms	266 F
Flat Top	304 F
Flight Leader	213 F
Geronimo	**295 F**
Guadalcanal	266 F
Guerilla	228 F
Here Comes The Rebels	228 F
History Of The World	266 F
IDF	289 F
Kingmaker	190 F
Kremlin	152 F
Longest Day	646 F
Luftwaffe	228 F
Maharaja	210 F
Main Battle Tank	236 F
Merchant Of Venus	199 F
Midway	198 F
Mustangs	190 F
Napoleons Battles	210 F
New World	190 F
Panzerblitz	190 F
Guide To Panzerblitz	*56 F*
Panzer Leader	228 F
Platoon	152 F
Raid On Saint-Nazaire	198 F
Roads To Gettysburg	266 F
Russian Front	205 F
Siege Of Jerusalem	266 F
Squad Leader	228 F
Cross Of Iron	*190 F*
Crescendo Of Doom	*213 F*
Gi Anvil Of Victory	*281 F*
Starship Troopers	266 F
Stellar Conquest	175 F
Stonewall Jacksons Way	266 F
Storm Over Arnhem Folio	112 F
Tac Air	198 F
Third Reich	198 F
Guide To Third Reich	*56 F*
Thunder At Cassino	190 F
Titan	228 F
Turning Point: Stalingrad	190 F
War And Peace	228 F
We The People	304 F
Wizards Quest	167 F
Wooden Ships And Iron Men	190 F
Logiciels IBM	
Computer Diplomacy	245 F
ASL Game Assistant Program	175 F
Operation Crusader	490 F
Flight Commander	**490 F**
Clash Of Arms	
1807:The Eagle Turns East	**299 F**
Achtung! Spitfire	280 F
La Bataille de Wavre	210 F
Mont St Jean Deluxe	**649 F**
La Bataille d' Auerstaedt	252 F
Napoleon At Leipzig	238 F
L'Armee du Nord	280 F
La Bataille de Mont St. Jean	280 F
La Bataille de Preussich-Eylau	308 F
The Campaigns Of Robert E. Lee	280 F
La Bataille de Les Quatre Bras	266 F
La Bataille de Ligny	336 F
Autumn Of Glory	196 F
Chancellorsville	280 F
Clash Of Armor Rules	129 F
From Golan To Sinai	***129 F***
Kolin	280 F
Landships	229 F
Lee Takes Command	182 F
Marching Through Georgia	182 F
Mississipi Fortress	168 F
Over The Reich	266 F
Prelude To Disaster	238 F
The Rising Sun	380 F
The Speed Of Heat	252 F
The War For The Union	266 F
Columbia	
Eastfront 2nd Ed.	456 F
Volga Front	*150 F*
Westfront	456 F
Medfront	*240 F*
Eurofront	***245 F***
Bobby Lee: Acw	342 F
Mid-East Peace	152 F
Napoleon: Waterloo	304 F
Quebec 1759	195 F
Rommel In The Desert	304 F
War Of 1812	195 F
Command Magazine	
#15-I am Spartacus	99 F
#17-Gettysburg	99 F
#18-TET 68	99 F
#20-Cortes	99 F
#21-Blood and Iron	99 F
#22-Antietam	108 F
#23-Shogun Triumphant	108 F
#24-Czechoslovakia 38	108 F
#25-When Eagles Fight	108 F
#26-When Tigers Fight	108 F
#27-Proud Monster	175 F
#28-Likes Lions They Fought	108 F
#29-Glory's End	108 F
#30-Across the Potomac	108 F
#31-Budapest'45	108 F
#32-Bunker Hill	108 F
#33-Great War in Europe	**108 F**
Decision Games - SPI	
Battle For Germany	106 F
Battles For The Ardennes	266 F
Battle Over Britain	190 F
Barbarossa	225 F
Cobra	150 F
Empires At War	228 F
Firefight	150 F
Four Battles Of The Ancient World	190 F
Leningrad	99 F
Napoleon's First Battles	213 F
Seven Days Battles - Acw	213 F
Spies	150 F
Storm Of Steel	380 F
Twilight War	150 F
War Of The Rebellion	380 F
Wellington's Victory	225 F
World War I	106 F
GDW	
Team Yankee	182 F
Battlefield Europe	198 F
The Sands Of War	266 F
Sands Of War Expansion Kit	136 F
Bloody Kasserine	136 F
Race For Tunis	136 F
Blood And Thunder	273 F
Harpoon	189 F
Antisubmarine Warfare Forms	56 F
Battles Of The 3rd World War	56 F
Harpoon Naval Review	112 F
Ship Forms	56 F
Submarine Forms	56 F
The South Atlantic War	84 F
Troubled Waters	70 F
Command Decision II	245 F
Over The Top	84 F
Command Post Quarterly #1	49 F
Command Post Quarterly #2	49 F
Command Post Quarterly #3	49 F
Command Post Quarterly #4	49 F
Command Post Quarterly #5	49 F
A House Divided	182 F
Phase Line Smash	228 F
Spearhead	273 F
Volley & Bayonet	**98 F**
The Gamers	
Afrika	190 F
Antietam II	235 F
April's Harvest	220 F
Ardennes	199 F
Austerlitz	239 F
Barren Victory - Chickamauga	243 F
Bloody Roads South	243 F
Embrace An Angry Wind	213 F
Enemy At The Gates	399 F
Force Eagle's War	258 F
Gd 40	274 F
Guderian's Blitzkrieg	249 F
Hunters From The Sky	**249 F**
Matanikau	259 F
No Better Place To Die	220 F
Objective: Schmidt 44	243 F
Omaha	342 F
Perryville	167 F
Stalingrad Pocket	167 F
Thunder At The Crossr. 2nd Ed.	243 F
GMT	
SPQR 2nd Edition	279 F
War Elephant	*98 F*
Consul For Rome	*105 F*
Phyrric Victory	*105 F*
Great Battles Of Alex. Deluxe	**329 F**
Great Battles Of Alexander	279 F
Caesar: The Civil Wars	329 F
Africanus	*122 F*
Dictator	***98 F***
Air Bridge To Victory	190 F
Battles Of Waterloo	299 F
Britain Stands Alone	**220 F**
Crisis Korea 1995	266 F
Lion Of The North	266 F
Lost Victory Winter 1943	224 F
Operation Mercury	228 F
Operation Shoestring Guadalcanal	228 F
Rise Of The Luftwaffe.: DIF #1	190 F
Silver Bayonet	152 F
Victory In The West:France 1940	266 F
GRD	
Fire In The East	490 F
Scorched Earth	490 F
Balkan Front	280 F
A Winter War	245 F
Moment in History	
Triumphant Fox	225 F
Ring of Fire	225 F
Famous Victory	**295 F**
Strategy And Tactics	
#144 Chad	99 F
#145 Trajan	99 F
#146 Holy War Afghanistan	99 F
#148 Copredy Bridge	99 F
#149 Franco-Prussian War	99 F
#150 Salerno	99 F
#151 Vittoria / Friedland	99 F
#152 Case Green	99 F
#153 Operation Felix / Zama	99 F
#154 Russo-Turkish War	99 F
#155 Anzio	99 F
#156 White Eagle	99 F
#157 Roman Civil War	109 F
#158 Red Sun Red Star	109 F
#159 Zeppelin	109 F
#160 Sardinia	109 F
#161 Successors	109 F
#162 Clontarf / Saipan	109 F
#163 Seven Years War	109 F
#164 Balkan Wars	109 F
#165 Caesar In Gallia	109 F
#166 Savage Station / Olutsee	109 F
#167 Austro-Prussian War	109 F
#168 Operation Shock Troop	109 F
#169 The Atlanta Campaign	109 F
#170 The Atlanta Campaign II	109 F
#171 On To Moscow	109 F
#172 Molotov's War	**109 F**
Victory Games	
Ambush	266 F
Move Out	*114 F*
Purple Heart	*167 F*
Silver Star	*152 F*
Leatherneck	*152 F*
Second Fleet	235 F
Third Fleet	273 F
Fifth Fleet	273 F
Sixth Fleet	228 F
Seventh Fleet	266 F
Across Five Aprils	228 F
Carrier	266 F
Central America	228 F
Civil War	190 F
Flashpoint: Golan	304 F
France 44	114 F
Gulf Strike 3rd Edition	304 F
Hells Highway	182 F
Korean War	182 F
Lee Vs Grant	160 F
Mosby's Rider	152 F
NATO	152 F
Open Fire	243 F
Pacific War	372 F
Pax Britannica	182 F
Peloponnesian War	266 F
Shell Shock	273 F
Tokyo Express	274 F
Vietnam	182 F
3W	
Aces High	196 F
Age of Chivalry	210 F
Army Group Center	196 F
American Aces	196 F
Ancients	210 F
Barbarians	280 F
Battle of The Alma	231 F
Blitzkrieg In The South	245 F
Blood and Iron	210 F
Campaigns Of Frederick	196 F
Crossbows and Cannon II	210 F
Campaign For Guadalcanal	238 F
Crimean Shield	245 F
Crusade II	210 F
Defense of Rorkes Drift	266 F
Give Me Liberty	210 F
Henry V	196 F
Ironsides	238 F
Lawrence Of Arabia	168 F
Modern Naval Battles I	140 F
Modern Naval Battles II	175 F
Modern Naval Battles III	196 F
Napoleons Later Battles	210 F
Napoleon at Austerlitz	168 F
Raid on Richmond	175 F
Royalists and Roundheads III	210 F
Run Silent Run Deep	231 F
Salvo I	196 F
Salvo II	196 F
Scratch One Flat Top	210 F
Sink The Bismark	196 F
Six Against Rome	210 F
Spitfire	231 F
Sword And Shield	231 F
Tarawa	196 F
Divers V.O.	
Army Of Darkness	154 F
Awful Green Things From Space	140 F
Axis & Allies	350 F
Black Death	69 F
Car Wars (Deluxe Edition)	175 F
Cosmic Encounter	266 F
More Cosmic Encounter	266 F
Edge City	199 F
Elfquest Boardgame	190 F
Hacker	140 F
Hacker II	140 F
Magic Realm	199 F
Mystic War	140 F
Nuclear War	152 F
Nuclear Escalation	152 F
Nuclear Proliferation	152 F
Nuclear War Booster Pack	14 F
Red Christmas	210 F
Roadkill	70 F
Robo Rally	266 F
Sanctuary	190 F
T2:Year Of Darkness	99 F
The Ogre Miniatures Rules	114 F
Time Agent	245 F
Wiz War 6th Ed.	126 F
Xanth Boardgame	190 F
Games Workshop En V.O.	
Advanced Heroquest	299 F
Arcane Magic	228 F
Citadel Modelling Guide	123 F
Dragon Masters	228 F
Mighty Empires	299 F
Space Marine Battles	175 F
Titan Legions V.O.	299 F
Tyranid Attack	299 F
Wh Armies Chaos Dwarf	123 F
Wh Battle Painting Guide	123 F
Wh40k Painting Guide	123 F
Battletech V.O.	
City Tech 2nd Ed. V.O.	175 F
Wolf's Dragons Sourcebook V.O.	84 F
Mechwarrior 2nd Edition V.O.	105 F
Wolf Clan Sourcebook V.O.	105 F
Solaris VII V.O.	175 F
Mercenary's Hdbk: 3055 V.O.	126 F
Battletech Compendium V.O.	140 F
Technical Readout 3025 V.O.	84 F
Technical Readout 3026 V.O.	84 F
Technical Readout 2750 V.O.	84 F
Technical Readout 3050 V.O.	105 F
Technical Readout 3055 V.O.	105 F
Tecnical Readout 3057 V.O.	105 F
Tactical Hdbk V.O.	84 F
Renegade Legion	
Renegade Legion: Interceptor	175 F
Centurion 2nd Ed.	175 F
Leviathan	190 F
Renegade Legion Rpg	140 F
Prefect	210 F
Tog Cohort Packs - Rl	140 F
Renegade Legion Cohort Packs	140 F
Murder Party En V.O.	
The Watersdown Affair	212 F
The Last Train From Paris	196 F
Archaeo. Speaking It's The Pit	196 F
Hoo Hung Woo	196 F
How To Host A Romantic Evening	190 F
How To H. A M. - All My Children	228 F
How To Host A M. - Star Trek	228 F
Vinyl Kits / Models	
Aliens:A.P.C.	228 F
Aliens:Dropship	299 F
Aliens:Alien Warrior W/Egg	189 F
Aliens:U.S.S. Sulaco	380 F
Judge Dredd Vinyl Kit	210 F
Judge Death Vinyl Kit	299 F
Judge Anderson Vinyl Kit	210 F
The Great Cthulhu Vinyl Kit	245 F
CD Ambiance	
Battlethemes (Sf/Fantasy)	133 F
Arthur	133 F
Dark Themes From Beyond	133 F

principal reste les photos, toujours utiles pour simplifier le travail de description. Il est également possible d'y trouver des thèmes ou des idées d'aventures originales (penchez-vous par exemple sur le chapitre consacré à *Cosmos 1999* ou aux *Thunderbirds*. Si au bout de dix minutes vous n'avez pas eu au moins une idée, je veux bien être jeté aux lions!).

Un tour d'Europe en six crimes

Commençons par le plus éloigné dans le temps, celui du vicomte d'Autun, sous le règne de Charlemagne. Les envoyés du souverain mènent l'enquête... **Le poignard et le poison** de Marc Paillet (10/18) est un roman policier sympathique, mais aussi un coup d'œil tout à fait fascinant sur une noblesse carolingienne encore à moitié barbare. L'adaptation au médiéval-fantastique est très facile à faire. Et ces seigneurs mal dégrossis, arrogants et prompts à se servir de leur hache font tellement plus authentiques que les surhommes en armures de plaques que l'on imagine d'habitude lorsqu'on pense au Moyen Âge!
Restons en France, une grosse poignée de siècles plus tard, avec Alix de Saint-André et **L'ange et le réservoir de liquide à freins** (Série Noire). Les ingrédients sont simples : un pensionnat religieux au bord de la Loire, le début des années 70, une religieuse assassinée et une enquête conduite par deux gamines avec l'aide d'un ange gardien au chômage technique parce que son dernier protégé s'est pendu. Autant dire que c'est un scénario de *Magna Veritas* tout écrit (et absolument pas conventionnel). Et en plus, c'est drôle!
Remontons en arrière d'un petit siècle, sautons par-dessus la Manche, et nous arrivons aux **Dossiers secrets de Sherlock Holmes**, de June Thomson (le Masque). C'est un petit recueil de nouvelles, vite lu, qui se conforme à une tradition bien établie chez les amateurs de Conan Doyle : imaginer les affaires auxquelles le Dr Watson fait brièvement allusion au détour d'un paragraphe. Il faudrait faire des statistiques, mais certaines ont dû être racontées des douzaines de fois par autant d'auteurs différents... June Thomson apporte honnêtement sa pierre à l'édifice du mythe holmesien, tout en vous donnant au passage une demi-douzaine d'intrigues policières prêtes à être réutilisées.
En parlant de mythes, et toujours chez les Anglais... **L'Assassinat du roi Arthur**, de J.B. Livingstone (éd. Gérard de Villiers) est une lecture réjouissante à souhait. Lâchez deux inspecteurs de Scotland Yard dans un château fort plein d'excentriques qui tentent de faire revivre la Table ronde à notre époque, faites disparaître leur roi dans des circonstances mystérieuses... Laissez mijoter un moment. Qui est coupable : Merlin? Mordred? Lancelot? Viviane?
Enfin, pour en finir avec la Grande-Bretagne, jetez un coup d'œil sur **Cérémonies barbares** d'Elisabeth George (Pocket). Le démon de la traduction approximative a encore frappé : le titre n'a strictement rien à voir avec le contenu, une sordide histoire de meurtre dans un collège privé pour adolescents issus de la «bonne société» britannique. En fait de barbarie, les personnages de ce roman souffriraient plutôt d'une surdose de civilisation! L'adaptation à n'importe quel jeu contemporain est immédiate, mais il est possible de resituer l'intrigue dans n'importe quel univers possédant des universités (des écoles de magie, des centres de formation pour astro-navigateurs, etc.).
Pour conclure notre promenade européenne, il ne nous reste plus qu'à faire un petit saut dans l'Espagne post-franquiste, avec **Meurtre au Comité central** (de Manuel Vazquez Montalbán, chez 10/18). Ce roman se déroule dans une société bizarre, à la fois très proche de la nôtre et terriblement marquée par quarante ans de dictature. L'intérêt fléchit par moments, mais l'intrigue peut donner lieu à un bon exercice de transposition. Il est douteux que vous ayez des personnages exerçant à Madrid aux alentours de 1980, mais ce crime peut être transposé tel quel dans votre univers. Il peut se produire lors d'un conseil royal restreint, d'une importante conférence entre cadres d'une corpo, bref dans n'importe quel lieu clos peuplé de suspects «au-dessus de tout soupçon».

Un invité très spécial

Le nom de Keith Herber est connu de tous les joueurs de *L'appel de Cthulhu* un peu attentifs. C'est lui qui a présidé aux destinées du jeu après le départ de Sandy Petersen, et il a créé ou participé à l'écriture d'une vingtaine de suppléments pour Chaosium. Il y a deux ans, il est redevenu auteur indépendant, et vient de publier un roman aux éditions White Wolf. **Prince of the City** n'est pas de la grande littérature, mais c'est un ouvrage efficace, qui permet d'assister au développement de San Francisco sous l'égide des vampires de la Camarilla, depuis le village de quatre cents âmes jusqu'à la métropole moderne. En fait, trahisons et pieux dans le cœur en plus, cela ressemble furieusement à une partie de *SimCity*...

Tristan Lhomme

BD

Historique ou presque

Certains auteurs ont le don de nous proposer des histoires dans l'Histoire, de nous faire entrevoir des destinées dont les héros n'envahiront jamais les livres de classe. Ces anonymes, ces obscurs, sont alors le prétexte à découvrir d'étonnantes galeries de portraits. Parmi les grands du genre, notons, à l'époque d'Henri IV, **Les chemins de Malefosse**, avec des spadassins, des mariniers et un superbe marchand d'une herbe qui rendrait la virilité aux paralytiques; ou encore **Masquerouge**, pour sa société secrète de l'Araignée, sa visite de la cour des miracles et la rencontre d'un jeune homme du nom de D'Artagnan. Autres lieux, autres mœurs, et autre temps, **Poupée d'ivoire** nous permet de croiser un autre masque, celui du roi des singes, un Européen venu en Chine, en quête du secret de la soie. Autant d'histoires riches en événements et personnages, des bons, des moins bons, de franches crapules et tout ce qui pourra donner à vos ambiances un «parfum de réalité».
En rajoutant une dimension magique, voire fantastique, à ces récits, on arrive directement à votre jeu favori, qu'il soit *AD&D*, *Runequest*, *Elfquest*, ou *Rêve de Dragon*. Le pas est franchi avec **Le serment de l'ambre** qui nous dévoile les aventures de huit frères, pêcheurs-sorciers redoutables, ayant fait un pacte éternel avec un cachalot géant. Percevan, quant à lui, nous entraîne dans le reflet du château de Malicorne, là où se trouve **La table d'émeraude**, source de tous les savoirs, origine de tous les maux.
Deux «grands anciens» pour clore ce chapitre, avec *Thorgal*, vingtième épisode, et *Le pays des elfes*, dix-huitième du nom. Il faut noter que jamais ces deux séries n'ont donné le moindre signe de faiblesse au niveau du scénario. Tout se tient, tout est bon et il n'y a rien à jeter! Dans **La marque des bannis**, Jolan a grandi, il prouve qu'il est le digne fils de Thorgal et qu'il est capable d'être le héros à part entière de l'album... et certainement de sa suite que nous attendons impatiemment. **Le trésor**, c'est celui que les elfes et les trolls vont découvrir ensemble, après une très longue errance, mais qui n'est que le prélude à un très long voyage... Idéal pour continuer la découverte de l'univers du jeu de rôle *Elfquest*, récemment traduit (voir CB 84).

Autour de nous, les esprits...

Autour de nous, avant nous, ils sont partout. Et vous le savez, vous qui faites jouer à *Nephilim* ou *Vampire*, *AdC* ou *Chill*. La preuve, et l'inspiration, vous les trouverez dans **Shadowslayer**, qui nous montre comment lutter contre une divinité maligne façonnant le destin des humains pour arriver à ses fins. Heureusement pour nous, certains peuvent en voir les manifestations et défont patiemment les trames de malheur qu'elle tisse. **Le fils du grimacier** pourrait servir de base à un scénario noir pour *Nephilim*. Il y est question d'une chaîne de naissances et de décès qui lie des personnages semblables, mais subtilement différents, vie après vie et mort après mort. Quant aux **Chroniques de Panchrysia**, elles nous font entrevoir, à la fin du XVIII[e] siècle, le sombre dessein d'un alchimiste qui se fait passer pour mort pour mieux maîtriser le savoir contenu dans un livre très ancien. Un peu de magie, un soupçon de tendresse, une pointe de folie, c'est l'un de mes chouchous du bimestre.

La grande ville qui vous veut du mal

Les deux albums de cette catégorie peuvent sembler difficiles à exploiter directement, mais, si vos aventuriers s'apprêtent à explorer les bas-fonds d'une mégapole, n'importe où, n'importe quand, dans le multivers, n'hésitez pas! **Cybersix** conte les déboires et les désillusions d'une créature issue de manipulations génétiques, seule dans une cité qui la rejette. À mi-chemin de l'homme et de la machine, c'est Frankenstein revu et corrigé par la BD. Pour sa part, ce sont les manipulations de la politique et de l'immobilier que **Queen of the night** met en scène, sur un fond très «mode» de SDF. Comment le pouvoir et l'argent pervertissent, et comment un cœur pur y résiste... Tout un programme!

Beaucoup plus tard...

Première épopée cyber-BD, le cycle des aventures de Karen Springwell se termine en beauté dans **Le ciel de Convoi™**, par un double voyage dans les étoiles. L'intrigue rebondit et nous envoie promener à des années-lumière. C'est à la fois du space opera et du cyber, du voyage dans l'espace intérieur et le vide spatial, et c'est aussi mon second chouchou. Encore du space opera, du vrai celui-ci, avec la grande idée de **Vortex**, une même histoire vue par les yeux de deux héros différents. Un agent secret et une scientifique (plutôt gironde) visitent un futur où la politique ressemble beaucoup à celle d'aujourd'hui. Et pour finir, si vous jouez à *Bitume*, **Les feux de Sibérie** font arpenter un réseau routier à l'échelle du globe, une autoroute glacée allant de New York à Moscou par le détroit de Béring, bien après la catastrophe écologique des années 2000 et quelques. Des clans, des camions, de la violence et de l'amour, de tout pour faire un monde...

André Foussat

BD à lire et apprécier

- **Les chemins de Malefosse**, T8 - *L'herbe d'oubli*. Bardet et Dermaut; Glénat.
- **Masquerouge**, T6 - *Le nid des étourneaux*. Cothias et Venanzi; Glénat.
- **Poupée d'ivoire**, T5 - *Le roi des singes*. Franz; Glénat.
- **Le serment de l'ambre**. T1 - *L'amojar*. Contremarche et Lauffray; Delcourt.
- **Percevan**, T8 - *La table d'émeraude*. Fauche, Léturgie et Luguy; Dargaud.
- **Thorgal**, T20 - *La marque des bannis*. Rosinski et Van Hamme; Le Lombard.
- **Le pays des elfes**, T18 - *Le trésor*. Wendy & Richard Pini; Vents d'Ouest.
- **Shadowslayer**. Larnoy, Mills et Skinner; Zenda.
- **Le fils du grimacier**. Sorel et Gallié; Vents d'Ouest.
- **Les chroniques de Panchrysia**, T1 - *L'envol*. Ferry; Le Lombard.
- **Cybersix**, T2. Meglia et Trillo; Vents d'Ouest.
- **Margot**, T2- *Queen of the night*. Charyn et Frezzato; Comics USA.
- **Les aventures de Karen Springwell**, T4 - *Le ciel de Convoi™*. Smolderen et Gauckler; Les Humanoïdes associés.
- **Vortex** - *Campbell, voyageur du temps*, T2. Stan; Delcourt.
- **Vortex** - *Tess Wood, prisonnière du futur*, T2. Vince; Delcourt.
- **Gipsy**, T2 - *Les feux de Sibérie*. Marini et Smolderen; Les Humanoïdes associés.

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Paris. *8/17 avril.* Comme toutes les années, **le Salon des jeux** aura lieu à la Porte de Versailles. La majorité des éditeurs français, ainsi que Casus Belli, y seront présents. Voici un résumé du programme par éditeur :

- **Casus Belli :** Démonstrations de Mega, Simulacres et Total Apokalypse (selon les jours).
- **Descartes :** Démonstrations permanentes de jeux de plateau et de rôle des gammes Descartes et Eurogames. Démonstration tlj. sur diorama, par l'auteur Chris Hartford, des jeux BattleSpace et BattleTech ; diffusion d'épisodes des dessins animés BattleTech. Démonstration par les auteurs de Thoan (JdR), Condottiere (JdP). Dédicace : Florence Magnin le 9 avril pour Ambre et le tarot d'Ambre, Siudmak le 15 avril pour la couverture de Thoan.
- **MultiSim :** Démonstrations permanentes de Chimères (sauf le 8/9), Nephilim (débat ésotérique le 8/9), Rêve de Dragon, Kabal (jeu de cartes).
- **Siroz :** Démonstrations permanentes de jeux de rôle, d'Intervention divine (jeu de cartes). Dédicace : Thierry Ségur le 16 avril pour Légendes des Contrées oubliées. Présence des éditeurs Halloween Concept (Toon, Elfquest) et Ormekiane (Eléckasë).
- **Hexagonal :** Démonstrations permanentes des jeux de la gamme.
- **Ludodélire** ne sera pas présent cette année.
- **Games Workshop :** Démonstrations permanentes des jeux de la gamme.
- **Wizards of the Coast :** Programme détaillé de l'éditeur de Magic sur la publicité p. 109.

Combs-la-Ville. *8 avril.* Le club Djinn Tonic organise un **tournoi de jeu de rôle**. ✆ : Christophe au (1) 60.60.04.83 de 18 à 19 h.

Nancy. *8 avril.* La 8ᵉ **nuit des Grands Anciens** est le célèbre tournoi sur L'appel de Cthulhu, qui aura comme thème cette année les Indes coloniales. Décors et costumes seront les bienvenus. Le lieu : Centre socioculturel du Fossé des Treize, 6 rue Finkmatt, Strasbourg. ✆ : Pierre au (16) 88.26.00.97 ou boutiques Philibert Strasbourg et Excalibur Nancy.

Martigues. *8 avril.* Les étudiants du BTS Action commerciale du lycée Paul Langevin organisent leur **1ᵉʳ Salon du jeu de rôle**, avec bien sûr des parties de jeu de rôle, mais aussi de jeux de plateau et de cartes. ✆ : Régis au (16) 42.42.16.82 (après 19 h).

Strasbourg. *8 avril.* Le club de jeux de rôle TNT (Tir-na-nogt 's Night Travellers) organise son deuxième tournoi de jeux de rôle **Ragnarok**, sur Shadowrun, Elric et Nephilim. Le lieu : La Gallia, 1 place de l'Université. ✆ : (16) 88.41.64.13.

Annemasse. *8/9 avril.* La Compagnie des Dragons organise la **21ᵉ convention franco-suisse de jeux de simulation**, à la MJC Centre Annemasse, 3 rue du 8 mai 1945. ✉ : Régis Ruch, 33 route de Genève, 74100 Ambilly. ✆ : (16) 50.37.43.47.

Cherbourg. *8/9 avril.* Un **tournoi de Magic The Gathering**, organisé par le Relais Descartes Stratégie, aura lieu à la salle de lutte du complexe Chantereyne. ✆ : Vincent au (16) 33.53.76.09.

Chamalières. *8/9 avril.* L'Association Jeux Chamalièrois organise sa **7ᵉ convention de jeux de rôle et de simulation**, à la salle municipale du carrefour Europe. Au programme : parties libres de jeux de rôle, tournois sur AD&D, Ars Magica, Berlin XVIII, Shadowrun, Vampire... Démonstrations et parties de jeux de guerre avec figurines, échanges et tournoi de Magic. ✆ : Mme Bardin au (16) 73.35.11.75 (heures repas).

Saint-Laurent de Mure. *9 avril.* Le Détroit du Chaos organise les 2ᵉ *rencontres du Grimoire d'or*, un **tournoi de Magic The Gathering** (règles WotC, comptant pour le championnat Rhône-Alpes et national). ✆ : Laurent au (16) 78.40.78.83.

FUTUR

Paris. *14/17 avril.* La Mare aux Diables organise *Rhapsodie au P38*, un **cyberkiller**. ✉ : La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. ✆ : (1) 43.70.99.02.

Chambéry. *15/16 avril.* Pentacle et boule de Gnome, club de jeu de rôle de l'université de Savoie, organise une **convention régionale de jeu de simulation**, dans le gymnase du quai des Allobroges (ancien palais de la foire). Au programme : tournois de jeu de rôle (médiéval-fantastique, horreur gothique et open), tournois Abalone et Junta, initiations et démonstrations, et enfin : une raclette-party ! ✉ : Pentacle et boule de Gnome, CJDRU, Maison de l'enfance du centre-ville, 163 rue de la Calamine, 73000 Chambéry. ✆ : Svetlana Bouclier au (16) 79.62.45.67.

Tarbes. *15/16 avril.* Wariwulf organise **La nuit des grands anciens**, consacrée aux grands ancêtres du jeu de rôle comme AD&D ou L'appel de Cthulhu. Il y aura également des parties et démonstrations de jeux de plateau, des projections de films et de dessins animés. ✉ : Brice Boussouar, tour n° 9 du Martinet, 65000 Tarbes.

Sévenans. *15/16 avril.* Le club du Troll penché organise une **convention de jeux de simulation** pour réunir les clubs et les joueurs de Franche-Comté. Au programme : initiation au jeu de rôle, concours de peinture sur figurines, concours d'Abalone, concours de scénarios de jeu de rôle sur le thème « la tour penchée » (nombreux jeux, dont Raoûl). On jouera également à Diplomatie, Magic, Suprématie. Le lieu : Institut polytechnique de Sévenans. ✆ : Frédéric au (16) 54.56.16.94 (après 17 h).

Nancy. *15/16 avril.* L'association ARES, avec le soutien de Descartes Éditeur, Games Workshop, Casus Belli et la Maison d'Elendil, organise la convention **Rencontre de 3 Types**. Au programme : tournois de jeu de rôle (AD&D, L'appel de Cthulhu, James Bond), tournoi de Warhammer JdBF, tournoi de Diplomacy. Plus des stands découverte (paintball, GN), des tournois Magic. Le lieu : MJC Bazin, 47 rue Hervé Bazin, 57000 Nancy. ✉ : La Maison d'Elendil, 10 rue de la Monnaie, 54000 Nancy. ✆ : (16) 83.32.25.06.

Valence. *15/17 avril.* L'association A.R.I. organise *Légendes celtiques*, un **grandeur-nature celtique fantastique**, non loin de Valence. ✉ : Stéphane Gesquière, 1 route de Valence, 26600 La Roche-de-Glun. ✆ : (16) 75.84.72.67 de 18 h à 20 h.

Agde. *15/17 avril.* L'association Alea Jacta Est, section jeux de rôle de la MJC d'Agde, annonce sa **Vᵉ rencontre régionale de jeux de rôle et de simulation**. Il y aura un tournoi de jeu de rôle sur trois thèmes : médiéval-fantastique, anticipation et fantastique contemporain, des tournois de jeux de plateau et de Magic, des concours de cartes (géographiques !) et paravents. ✉ : MJC Agde, Espace A. Malraux, rue Mirabeau, BP 39, 34301 Agde Cedex. ✆ : (16) 67.21.46.50.

Côte d'Or. *17/22 avril.* Le **IVᵉ Trophée Napoléon** aura lieu à Flavigny-sur-Ozerain, et sera consacré à une campagne de six jours d'Empires in Arms. ✆ : Pierre Bertrand au (1) 42.03.15.27.

Montpellier. *21/23 avril.* L'association Flamen Temporis organise Le sanctuaire d'Elegorn, un **grandeur-nature dans l'univers du Seigneur des Anneaux**, de Tolkien. ✉ : Association Flamen Temporis, chez Denis Dorques, 9 route de Mèze, 34560 Villeveyrac. ✆ : (16) 67.63.93.73.

Marseille. *21/23 avril.* Le Crazy Orque Saloon organise **Odyssea 95** au hall 7 du Parc Chanot, une grande convention de jeux de réflexion. Au programme : tournois de jeu de rôle (30 jeux différents), de Magic, HTC et Kabal (jeux de cartes), de wargames, de figurines. Il y aura aussi un campement médiéval grandeur-nature, des démos de paintball, etc. ✉ : Crazy Orque Saloon, 11 rue Jean Roque, 13001 Marseille. ✆ : (16) 91.33.14.48.

Calais. *22 avril.* Les Enfants du Rôle organisent une **journée portes ouvertes** à la Maison pour tous de Calais (boulevard Gambetta) afin d'expliquer et de montrer à tous ce que sont les jeux de rôle, wargames, jeux de guerre avec figurines. ✉ : Les Enfants du Rôle, 13 rue des Quatre Coins, 62100 Calais.

Saint-Herblain. *22/23 avril.* Le Pion d'interrogation organise Le pion dans l'arène, une **convention sur les jeux de simulation et de réflexion** (Formule Dé, Abalone, Gwesboell, Dam System, Diplomacy, Blood Bowl, Ailes de la Gloire...). Le lieu : CRS Le Soleil-Levant, 42 rue de la Blanche, 44800 Saint-Herblain. ✆ : (16) 40.46.75.45.

Moncornet-en-Ardennes. *22/23 avril.* La Mandragore rouge organise *Les Mains de Sang*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, au château de Moncornet-en-Ardennes. ✉ : La Mandragore rouge, 12 rue du Télégraphe, 75020 Paris. ✆ : Valérie au (1) 43.49.59.44.

Béziers. *22/23 avril.* Les Stratèges cathares organisent leur **VIᵉ rencontre biterroise de jeux de simulation**, à la Maison de la vie associative, 15 rue du Général Marguerite, 34500 Béziers. ✆ : Jean Delgado au (16) 67.11.08.12 après 20 h.

Soissons. *22/23 avril.* Le club Dernières Runes organise deux manifestations. Tout d'abord la **reconstitution de la bataille des Quatre-Bras** (1815) en figurines 25 mm, sur les règles Les Trois Couleurs. ✉ : M. Fedor, 2 rue du Beffroi, 02200 Soissons. Ensuite un **tournoi de Magic**. ✉ : M. G. Badaire, 6 rue Berlioz, 02200 Belleu.

Torcy. *23 avril.* Les Champions de Khazad-Dûm organisent un **tournoi de Magic** (A&A sous réserves). ✉ : Champions de Khazad-Dûm, 8 rue Beauregard, 77200 Torcy. ✆ : (1) 60.17.64.89.

Aisne. *28/30 avril.* La Guilde des Conteurs organise *Loudun* (prononcez Lo'oudoun), un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui aura lieu dans la forêt de Faucoucourt et ses grottes. Il réunira quatre grandeur-natures dépendant les uns des autres, chacun correspondant à une civilisation (les tribus barbares, la nation marchande d'Ahûtan, la contrée obscure de Nesmenil et l'Empire phangien). ✉ : La Guilde des Conteurs, 47 avenue du Général Leclerc, 94100 Saint-Maur. ✆ : (1) 46.64.07.98 de 19 h à 22 h.

Col de Coux. *29 avril.* C'est au col de Coux, en Haute-Savoie, que l'association Déréel organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique spécial débutants**. ✉ : Philippe Laffond, route de Montigny, 74500 Maxilly. ✆ : (16) 50.75.29.98.

Bourgogne. *29/30 avril.* La Cour des Songes, club de jeu de l'ISEP, organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique à tendance diplomatique** au château de la Motte-Josserand (58). ✉ : Patrick Clerc, 12 rue Aligre, 75012 Paris. ✆ : (1) 43.47.51.44 (même tard le soir).

Dijon. *29/30 avril.* L'Esprit des Ducs, avec la boutique Excalibur Dijon organise un **tournoi Magic The Gathering**, homologué Arènes & Arcanes. Le lieu : salle Mendès France, à Quétigny. Restrictions spéciales de cartes, règlement disponible à la boutique. ✆ : (16) 80.65.82.99.

Calendrier

Lyon. 29/30 avril. Le CLUJI, club de jeu de l'INSA de Lyon, organise **Les Nuits Gothiques 95**, leur convention ludique annuelle. Au programme : tournois Ars Magica/Vampire, Warhammer JdBF 40K, Magic The Gathering, murder-party, démonstrations variées. ✉ : CLUJI BDE INSA, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ✆ : (16) 72.43.82.29.

Nantes. 29/30 avril. Ouest Opéra organise sa **5e convention**. Au programme : Triathlon de jeux de plateau (Diplomacy, Formule Dé, Ailes de la Gloire, Civilisation, Full Metal Planète, Circus Imperium, Dune, Res Publica Romana...), plus des animations wargames, jeux de rôle, figurines, jeux de cartes, japanimation, zines, etc. Lieu : Lycée Notre-Dame de Toutes Aides, 33 bd Louis Millet. ✉ : Ouest Opéra, 4 rue du Pouliguen, 44000 Nantes. ✆ : (16) 40.93.07.02.

Bruyères et Montbérault. 29/30 avril. Les Chroniques boréales organisent *La malédiction de Morne*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort de Bruyère, près de Laon. ✉ : Guillaume Venet, 560 rue du Tordoir, 59213 Bermerain. ✆ : Grégory au (16) 20.30.67.22.

Moncornet-en-Ardennes. 29/30 avril. L'association Aliscans organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Moncornet-en-Ardennes. ✉ : Aliscans, Jean-Jacques Mesureux, 4 bis rue Heureuse, Couplevoie, 59132 Glegeon. ✆ : (16) 27.60.41.33.

Pau. 29/30 avril. Le club Ultima Ratio, à l'occasion de la création de sa section de jeux d'histoire avec figurines et sur carte, organise une **convention** au complexe de la République de Pau. ✉ : Ultima Ratio, MJC du Laü, 81 avenue du Loup, 64000 Pau. ✆ : Michel au (16) 59.02.54.09 après 18h30.

Sorgues. 29/30 avril. La Maison d'Elrond organise à la MJEP de Sorgues (Vaucluse) sa **4e convention**. Tournois d'AD&D, Star Wars, Shadowrun et Warhammer JdBF. ✆ : Frédéric au (16) 90.39.18.24 (après 19h).

Valence. 29/30 avril. L'Alzabo Analeptyque organise un **festival de jeux de simulation** où l'on découvrira les jeux de rôle (Mage, Shatterzone, Earthdawn, Vampire, Légendes celtiques, Empire galactique...), wargames (Friedland, Croisades, Harpoon, ASL...), figurines (Fantasy Warlords, ASL...), JpC (Les arènes), jeux de plateau (SuperGang, Dune, Civilization, Condottiere, Les ailes de la Gloire...), jeux de cartes (Magic, Jyhad, Doom Trooper...). Il y aura divers tournois, dont un Harpoon en double aveugle, et deux murder-parties. ✉ : Club de jeux de simulation de Valence, L'Alzabo Analeptyque, Maison pour tous du Petit Charrand, 30 rue Henri Dunan, 26000 Valence. ✆ : (16) 75.43.48.52.

Compiègne. 29 avril/1er mai. L'École des sorciers invocateurs d'éléments effroyables (ESIEE) organise un **grandeur-nature médiéval** dans un monde imaginaire au lieu-dit Les Cinq Piliers. Nourriture préparée d'après des recettes médiévales. ✉ : Elise Guidoux, 3 rue Ampère, bte 37, 77420 Champs-sur-Marne. ✆ : (1) 64.68.04.70.

Brest. 29 avril/1er mai. Terres des Rêves organise le **7e Tournoi de l'Ouest**. Au programme : tournois sur Shadowrun, JRTM, AdC, Star Wars, INS/MV, Vampire, Toon, plus un grandeur-nature années 20, un tournoi Magic, du paintball, des wargames, etc. Et même des parties de jeu de rôle en breton ! ✆ : Séverine au (16) 98.07.55.70.

Eragny-sur-Oise. 29 avril/1er mai. Le club Pourquoi Pas organise une **convention** à l'occasion de ses dix ans, à la Maison d'Eragny la Challe. Au programme : tournois AD&D, AdC, jeux de plateau, Magic (règles WotC). ✉ : Laurent Alexandre, 7 chemin de la Maladrerie, 95650 Boissy l'Aillerie. ✆ : (1) 34.64.02.01 (heures de bureau).

Grenoble. 6/7 mai. Les Deux Tours Grenoble organise *Le Pentatraite*, un **grandeur-nature diplomatique médiéval-fantastique**, au château d'Herbeys. ✉ : Les Deux Tours Grenoble, 8 rue Servan, 38000 Grenoble.

Villeneuve d'Ascq. 6/7 mai. L'European ASL Ring, le cinquième tournoi européen d'Advanced Squad Leader aura lieu avec le soutien de Casus Belli, l'Œuf Cube, ASL News, Tactiques, Histoire et Maquettisme, 39/45 Magazine, Heimdal, Eurogames et Rocambole. ✉ : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bât. 62, appt. 149, 59650 Villeneuve d'Ascq. ✆ : (16) 20.47.49.98.

St-Romain-de-Colbose. 6/7 mai. Le club In Nomine Ludi organise sa deuxième **convention de jeux de rôle** à la Maison pour tous de St-Romain-de-Colbose. Au menu : démos, initiations, nocturne et tournoi. ✆ : MPT au (16) 35.20.00.16.

Dijon. 6/7 mai. La MJC Montchapet-Jouvence organise sa **6e convention de jeux de simulation**, à l'espace Maladière, 21 rue Balzac. Il y aura des tournois de Formule Dé, INS/MV, Warhammer, Cthulhu, Rêve de Dragon, plus des parties libres de jeux de rôle et de wargames avec figurines. ✉ : MJC Montchapet-Jouvence, section jeux de rôle, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon. ✆ : François ou Olivier (16) 80.55.54.65 (week-end entre 21 h et 4 h).

Montpellier. 6/7 mai. L'association La Table Ronde organise sa première convention : **36 heures non stop** avec de nombreux tournois de jeux de rôle, de plateau et de cartes (Magic, INS/MV, HTC, Spellfire...). ✉ : Frédéric Fargues, la Porte de Belvezet, 488 avenue de la Justice de Castelnau, 34090 Montpellier. ✆ : Excalibur au (16) 67.60.81.33.

Laon. 6/8 mai. L'association Dédales organise son huitième **grandeur-nature médiéval**, *La Rose des Sables*, dans l'Orient des croisades et des mille et une nuits, au fort de Bruyère. ✉ : Dédales, Isabelle Steimetz, 7 allée de la Pagerie, 95250 Rueil-Malmaison. ✆ : Michel et Isabelle au (1) 47.14.09.75 avant 21 h.

Saint-Étienne. 6/8 mai. Le Cercle du Chien Jaune organise son quatrième **grandeur-nature**. Le thème sera médiéval-fantastique, inspiré de Warhammer. Il se déroulera au lieu-dit Pyeres (Haute-Loire). ✉ : Grégoire Maguin, 54 rue J.-B. David, 42100 Saint-Étienne. ✆ : (16) 77.21.69.56.

Caen. 13 mai. Cette journée sera consacrée au thème : **Qu'est-ce que le jeu de rôle ?**, avec l'équipe de MultiSim (dont Valérie et Jean-Luc Bizien), des représentants de Casus Belli, Descartes et d'autres éditeurs. Il y aura des débats, des initiations et des parties libres, des dédicaces. Une exposition montrera des jeux de rôle (de l'antique « white box » D&D aux jeux plus récents). Le lieu : OMJ de la Prairie, avenue Albert Sorel. Se renseigner : boutique Double Jeux, 63 rue des Jacobins, 14000 Caen. ✆ : (16) 31.85.95.85.

Clermont-Ferrand. 13 mai. L'association Nemesis organise une **journée jeux de cartes** (Magic et les autres) dans la salle n° 9 du centre Blaise Pascal, 3 rue du Maréchal Joffre. ✆ : Marie-Pierre Arnaud au (16) 73.35.48.98.

Paris. 13 mai. L'ESCP organise le **Quatrième trophée de Paris des jeux de simulation**. Au programme : Magic (Arènes & Arcanes), Diplomatie, jeux de rôle (AdC, AD&D, Nephilim, Elric, Cyberpunk), projection de dessins animés japonais (Animeland), échecs. ✉ : Games ESCP, 79 avenue de la République, 75011 Paris. ✆ : (1) 43.38.96.06.

Strasbourg. 13/14 mai. Les Contrées de l'Imaginaire, avec l'aide du magasin l'Empire d'Obernai, organisent une **journée des jeux de plateau** (Blood Bowl, Space Marine, Man O'War, Warhammer 40.000...), ainsi qu'une **après-midi et une nuit des jeux de rôle** (Cthulhu, Maléfices, Hawkmoon, Star Wars, Torg...). ✉ : Les Contrées de l'Imaginaire, 3 rue du Général de Brauer, 67560 Rosheim. ✆ : (16) 88.50.77.58.

Publicité

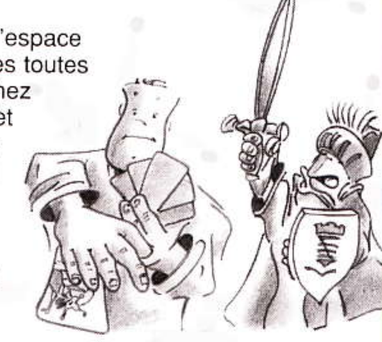
PARTHENAY : LES JEUX EN TOUTE LIBERTE

Du 8 au 23 Juillet, PARTHENAY (Deux-Sèvres) fête le 10ème anniversaire du Festival des Jeux. Un rendez-vous à marquer sur votre agenda.

Jeux de simulation : initiations, tournois (sur des jeux de rôle, de plateau et des wargames), killers, concours de figurines, une nouveauté chaque jour pendant 16 jours, qui dit mieux ?
A signaler notamment : des grandeur nature (fantastiques, diplomatiques, médiévaux), la ***3ème coupe de France de Warhammer®, les 15 et 16 juillet*** et l'exposition délirante des couvertures de votre magazine **Casus Belli**.

Paint-Ball et Lock-on : scénarios d'enfer pour un cadre extraordinaire.

Les nouveautés : sur l'espace Stratégos, découverte des toutes dernières créations de chez Descartes, Eurogames, et Prince August, ainsi que les derniers jeux de cartes de simulation. Et sur l'ensemble du Festival, des nocturnes pour prolonger la fièvre !



Le Festival des Jeux de Parthenay, c'est aussi :
- Le **Village Stratégos** : pour découvrir les jeux de société
- Le **Casin'Hall** : black-jack, roulettes, manchot et autres jeux interdits
- Les **Jeux traditionnels** : à découvrir ou redécouvrir
- Les **Jeux d'Esprit** : tournois et initiations
- Les **Jeux sur CD-I** : le jeu interactif et les nouvelles technologies

Les partenaires de l'Espace Jeux de Simulation à Parthenay :
















POUR EN SAVOIR PLUS

Nom ______
Prénom ______ Age ______
Adresse ______
Ville ______ Code Postal ______
Téléphone ______

Souhaite recevoir une documentation complémentaire
☐ sur l'Espace Jeux de Simulation
☐ sur l'ensemble des manifestations du Festival des jeux

Faites vous parti d'un club ______

Coupon à renvoyer avant le 15 juin à :
Festival des Jeux - Hôtel de Ville - 79200 PARTHENAY - tél : 49.95.24.20

5è Avenue - Niort - 49.28.29.28

Calendrier

Nouvelles du Front

Rennes. 13/14 mai. Les Coureurs de Lune organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Sébastien Deniaux, Les Coureurs de Lune, La Cheminée, 35410 Domloup. ✆ : (16) 99. 37.59.85.

Col de Coux. 20 mai. C'est au col de Coux, en Haute-Savoie, que l'association Déréel organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique spécial débutants**. ✉ : Philippe Laffond, route de Montigny, 74500 Maxilly. ✆ : (16) 50.75.29.98.

Boulogne-Billancourt. 20/21 mai. Le 1er **tournoi de wargame de Boulogne-Billancourt** (sélection pour le XIIe championnat de France) est organisé par la mairie de Boulogne-Billancourt ; la Direction de la jeunesse, des sports et des loisirs ; l'ACPW ; et avec le soutien de la Ludothèque de Boulogne-Billancourt (ouf !). Il y aura des tournois sur Bouvines 1214 (nouvelles conditions de victoire), Kursk 1943, Hohenlinden, Austerlitz (jeu Vae Victis), tournoi amical sur The Civil War 1861-65. Il y aura également des parties d'initiation. ✉ : Mairie de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : Moï Fink au (1) 41.41.92.51.

Cergy-Pontoise. 21 mai. L'association Ultime Ordalie, dans le cadre de la 6e *Semaine Jeunes*, avec la municipalité de Cergy-Pontoise, organise le **2e tournoi Alexandre**, dans les locaux de la Maison de quartier de Cergy St-Christophe. Au programme : Diplomacy, Colonial Diplomacy, Civilization, Advanced Civilization, Res Publica Romana. ✉ : Ultime Ordalie, 24 rue des Vendanges prochaines, 95800 Cergy. ✆ : Michel au (1) 34.25.60.79 ou Olivier au (1) 34.66. 64.50.

Pont Sainte-Maxence. 26 mai. C'est dans l'Oise que l'association des BTS Action commerciale du lycée de Clermont (ICCAR) organise sa **convention régionale de jeux de rôle** : *La journée des Chimères*. Tournois de AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Shadowrun, etc. Le lieu : salle Claude Monter. ✉ : Gérald Valdonio, 223 rue Charles Frigaux, 60721 Pont Sainte-Maxence. ✆ : (1) 44. 50.37.18.

Yvelines. 26/28 mai. Les Dernières Portes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Possibilité de jouer sur deux ou trois jours. ✆ : Stéphane au (1) 30.41. 38.89.

Région parisienne. 26/28 mai. L'association Alkhémia son dixième **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *L'Homme qui voulait être roi*, dans les cavernes de Faucoucourt (Aisne). ✉ : Alkhémia, Jean-Jacques Marenco, 20 rue du Petit Pont, 93220 Gagny. ✆ : (1) 43.09. 20.03.

Villebon-sur-Yvette. 27 mai. Un **tournoi de Magic** est prévu. Une navette partira de l'Œuf Cube, à Paris. ✆ : Grégory au (1) 48.86.73.18.

Triel-sur-Seine. 27 mai. L'association Other Planes organise son deuxième **tournoi de jeux de rôle**. Au menu : Cyberpunk, DragonLance (AD&D), Stormbringer, Hawkmoon, Pendragon, Star Wars, L'appel de Cthulhu. ✉ : Other Planes, Guillaume Brial, 11 allée F. Schubert, 78670 Villennes-sur-Seine. ✆ : (1) 39.75.38.73.

Nantes. 3/4 juin. L'épopée des Contrées de Noaned, le club de jeux de rôle de l'École centrale de Nantes, organise une **convention de jeux de rôle et de simulation** dans les locaux de l'école, au 1 rue de la Noé. ✉ : Les Contrées de Naoned, résidence Max Schmitt, app. A209, 32 route de la Jonelière, 44300 Nantes. ✆ : (16) 40.29.39.30 (après 19 h, insistez !).

Montbéliard. 24/25 juin. L'association Claymore organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort du Mont Bars. ✉ : Denis Lefebvre, 114 Grande Rue, 25000 Besançon. ✆ : (16) 81.82.19.42 après 13 h.

Bordeaux. 30 juin/2 juillet. Les Chevaliers de la Lorien organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui aura pour thème *Le Silmarillion*, roman de Tolkien, et prendra place au Premier Âge. ✉ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 19 rue des Girondins, 33110 Le Bouscat. ✆ : (16) 56.08.93.21.

Amiens. 1er/2 juillet. L'association Antarès organise *Le souffle des bannis*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde imaginaire de Zorn, dans la forêt de Frémontiers (25 km au sud d'Amiens). ✉ : Sébastien Kwiek, 142 rue de Fresnoye, 80260 Flesselles. ✆ : (16) 22.93.40.76 (après 19 h).

Grenoble. 7/9 juillet. Les Deux Tours Grenoble organisent Le Duel, premier volet d'un **grandeur-nature médiéval-fantastique** situé dans les Contrées perdues d'Onÿr. ✉ : Dominique Dombre, 19 rue du Moucherotte, 38360 Sassenage. ✆ : Laurent au (16) 76.01.06.46.

Parthenay. 8/23 juillet. Comme chaque année, le **Festival des Jeux de Parthenay** sera l'occasion de jouer de toutes les manières agréables possibles dans toute la ville. Pour cette dixième édition il y aura la 3e Coupe de France de Warhammer JdRF, une exposition Casus Belli, des initiations, démonstrations, tournois, etc. ✉ : Service Jeux, Hôtel de ville, 79200 Parthenay. ✆ : (16) 49.95.24.20.

Péronnas (Ain). 9/27 juillet. Pour la onzième année consécutive, GAEL organise le « stage » **Rêve de Jeu**, l'occasion de découvrir et jouer aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, paintball, grandeur-nature, jeux vidéos. Possibilité de séjour à la semaine. Le mois de juillet est réservé aux adolescents (13 à 17 ans) ; voir août pour les adultes. ✉ : GAEL, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ✆ : (16) 72.50.16.39.

Laon. 22/23 juillet. Les Enfants des Loups organisent un **grandeur-nature médiéval historique**, à tendance fantastique, avant l'an mil. ✉ : Les Enfants des Loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : (16) 44.55.41.28.

Haute-Savoie. 28/30 juillet. Déréel organise *Faelynh*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Aimeric Vacher, rue Félix Debore, 74100 Ville-la-Grand. ✆ : (16) 50. 37.02.25.

Barry. 28/30 juillet. Les Deux Tours Grenoble organisent une nouvelle campagne en **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *Le Sang des Prières*, près de Bollène (Vaucluse). ✉ : Nicolas Milseri, 372 chemin de l'Église, 38330 St-Ismier.

Alsace. 29/30 juillet. Les Arpenteurs de Réalités organise *Imperium IV*, leur **grandeur-nature diplomatique et galactique**. ✉ : Arpenteurs de Réalités, 17 rue Rogg-Hass, 68510 Sierentz. ✆ : (16) 89.81.51.98.

Péronnas (Ain). 1er/19 août. Pour la onzième année consécutive, GAEL organise le « stage » **Rêve de Jeu**, l'occasion de découvrir et jouer aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, paintball, grandeur-nature, jeux vidéos. Possibilité de séjour à la semaine. Le mois d'août est réservé aux adultes ; voir juillet pour les adolescents (13 à 17 ans). ✉ : GAEL, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ✆ : (16) 72.50.16.39.

Chastelas en Ardèche. 4 août. Les Deux Tours Castres et Grenoble, Les Paladins de Salamandra, organisent *Cantique pour la moisson*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le site du Chastelas. ✉ : Nicolas Chevreux, 7 Les noisetiers, 38330 Biviers. ✆ : (16) 76.52.24.41.

Annemasse. 19/20 août. L'association de grandeur-nature Déréel organise des **rencontres médiévales interclubs**. ✉ : Wilfrid Planchamp, 5 bis rue Hô-Chi-Minh, 69200 Venissieux. ✆ : (16) 78.75.80.72.

Tarbes. 22/23 août. Les Gniarps Gniarps Sauvages organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans le monde imaginaire d'Harkanam. ✉ : Laurent Benoît, app. 81, 7 cité Solazur, 65000 Tarbes. ✆ : (16) 62. 34.33.24.

Barry. 24/27 août. Les Deux Tours Grenoble organisent Argenor IV, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, près de Bollène (Vaucluse). ✆ : Thomas au (16) 76.51.36. 11 (de 15 h à 19 h).

Col de Coux. 26/27 août. C'est au col de Coux, en Haute-Savoie, que l'association Déréel organise *Les Reproducteurs*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique spécial débutants**. ✉ : Corinne Planchamp, avenue des Acacias, 74140 Douvaine. ✆ : (16) 50.94.22.20.

Finistère. 9/10 septembre. Paniac organise *Le torque ou la toge*, un **grandeur-nature diplomatique gaulois fantastique** dans les monts d'Arrée. ✉ : Association Paniac, 60 avenue Simon Bolivar, 75019 Paris. ✆ : Fred au (1) 48.03.21.13.

La Roche-Guyon. 16/17 septembre. L'association Ultime Ordalie organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de la Roche-Guyon (60 km au nord-ouest de Paris) qui sera – pour les journées du Patrimoine – en pleine fête médiévale avec musique, joute à cheval, cascadeurs, etc. ✉ : Ultime Ordalie, 24 rue des Vendanges prochaines, 95800 Cergy. ✆ : Michel au (1) 34.25.60.79 ou Olivier au (1) 34.66.64.50.

Laon. 30 septembre/1er octobre. Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature Cthulhu ambiance Années folles**. ✉ : Les Enfants des Loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : Fabrice/Valérie au (16) 44.55.41.28.

Turin (Italie). 14/16 avril. La convention **Itineraru Fantastici 1995** se tiendra au Palais des sports de Turin, dans le parc Ruffibi. Nombreux tournois et démonstrations de jeux de rôle, de plateau, de cartes, de wargames. ✉ : Itinerari Fantastici c/o Games Centre, 15 via Lagrange, 10123 Torino, Italie. ✆ : (19.39) (0) 11/56.22.576.

Fribourg (Suisse). 21/22 avril. Le Baal Masqué organise sa **Convention 1995**, à la salle de la Vannerie, à Fribourg. ✉ : Laurent Siffert, Chalet Saint-Paul, 1782 Belfaux, Suisse. ✆ : (19/41) 37.45.27.07.

Hornu (Belgique). 22/23 avril. C'est dans la ville d'Hornu, près de Mons, qu'auront lieu des **joutes de Magic** (Arènes & Arcanes), **Ars Magica, Vampire et Troll Ball**. ✆ : Lord Bruno au (19/32) 65.78.14.86.

Lausanne. 22/23 avril. Alteratio•Realitatis organise *Telesma 2*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans le bois du Jorat (nord de Lausanne). ✆ : Nicolas Guignard au (19/41) 21.646.08.83.

Eindhoven (Hollande). 5/7 mai. Le **Games Spectacular IV** se déroulera au Beursgebouw à Eindhoven. Ce salon regroupera, sur plus de 10000 m², des jeux de rôle, wargames, jeux d'histoire, jeux sur ordinateur, jeux de société, grandeur-natures, jeux de cartes à collectionner. Les visiteurs recevront un « booster » échantillon d'une dizaine de cartes de Magic, Jyhad, On the Edge, Wyvern, Star Trek et autres. ✆ : Michael Bruinsma au (19.31) 12.06.445.794 ou fax (19.31) 12. 06.460.821.

Friedberg (Allemagne). 27/28 mai. Le magazine Ringbote (qui a consacré un hors-série aux jeux de cartes à collectionner), organise **Conspiracy**, une convention consacrée exclusivement aux jeux de cartes : tournois de Magic, Star Trek, Doom Trooper, vente aux enchères et échanges de cartes. Le lieu : le Stadthalle de Friedberg. ✉ : Pegasus Press, Andreas Finkernagel, Klein Klostergasse 11, 61169 Friedberg, Allemagne. ✆ : 06031/13572.

Bienne (Suisse). 10/11 juin. L'association Delirium Ludens organise sa **Fête du jeu** à Bienne/Nidau. ✉ : Delirium Ludens, case postale 667, 2501 Bienne, Suisse. ✆ : Alain Egger (19/41) 32.23.67.60. Il y aura également le championnat officiel suisse de Magic, organisé par Fata Morgana. Le gagnant recevra de la part de Wizard of the Coast son billet pour le championnat du monde aux États-Unis, le second le recevra de Fata Morgana. ✉ : Fata Morgana, Güterstrasse 32, 3008 Berne, Suisse. ✆ : Lukas Merlach au (19/41) 31.381.33.97.

Lausanne (Suisse). 17 juin. L'association Alteratio•Realitatis organise un **grandeur-nature post-apocalyptique**. ✆ : Jérôme Vernez au (19/41) 21.647.60.13.

Namur (Belgique). 7/9 juillet. Les Pèlerins du temps organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, au château de Montaigle, dans la région de Namur. ✉ : Les Pèlerins du Temps, 29 rue du Miroir, B-700 Mons, Belgique. ✆ : (19/32)(0) 65.34.78.32.

La Chaux-de-Fonds (Suisse). 18/20 août. L'association Chazam fête ses dix ans et organise sa **20e convention de jeux** à la maison du peuple, Chaux-de-Fonds. ✉ : Association Chazam, case postale 2301, 2302 la Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19/41) 39.26.64.61.

Pleujouse (Jura Suisse). 16/17 septembre. L'association Chazam organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Association Chazam, case postale 2301, 2302 la Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19/41) 39.26.64.61.

Lausanne (Suisse). 23 septembre. L'association Alteratio•Realitatis organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : Nicolas Guignard au (19/41) 21.646. 08.83.

CÔTÉ JARDIN

La Tour de Peilz (Suisse). 7 avril/17 septembre. Le musée suisse du Jeu propose **Hist(oie)res**, une exposition sur les jeux de parcours, dont le fameux jeu de l'oie. ✉ : Château de la Tour de Peilz, case postale 9, CH-1814 La Tour de Peilz. ✆ : (19/41/021) 944.40.50.

Prochain numéro : 9 juin 1995

Date limite de réception des annonces de manifestations : 8 mai.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fønøtøn ! Utilisez les élåns pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

Manifs ? 3615 Casus, rubrique CAL



Salon des Jeux

Wizards of the Coast est au Salon des Jeux, à la Porte de Versailles de Paris, du 8 au 17 avril 1995, Hall 1 du Parc des Expositions, stand 302 bis.



Au programme

- **Signature des illustrateurs :** Peter Venters et Christopher Rush, du 14 au 17 avril.
- **Jouez contre le champion de France 1994 de Magic** (vice-champion mondial), Bertrand Lestrée, en l'affrontant avec votre propre paquet, du 14 au 17 avril.
- **Tournoi de Magic : L'Assemblée** le mardi 11 avril, de 10h30 à 18h00, organisé par Wizards of the Coast et Arènes & Arcanes. Système suisse sans élimination directe et inscription gratuite (limitée aux 64 premiers joueurs). Nombreux prix.



Restriction de construction des paquets :
– cartes françaises uniquement ;
– pas plus de quatre exemplaires de chaque carte (sauf les terrains de base) ;
– cartes limitées à un exemplaire : Anneau solaire, Tour d'ivoire, Copie d'artefact, Geyser cérébral, Convulsion cérébrale, Précepteur diabolique, Roue de la fortune, Réapparition ;
– cartes interdites : Avocat diabolique, Contrat avec les enfers, Pacte ténébreux.

En mai, préparez-vous à la Renaissance !

Renaissance est la première extension française pour le jeu Magic : L'Assemblée. Elle contiendra plus de 100 cartes provenant de l'Âge sombre, de la Guerre des antiquités, des mythiques Mille et une nuits ou autres Légendes ; en édition limitée à « bord noir ». Renaissance a été spécialement conçue pour les joueurs et collectionneurs français (elle n'existera pas en version américaine), leur permettant d'accéder directement aux sorts, créatures et terrains de la prochaine édition de Magic (à paraître par la suite, bord blanc, non limitée). Renaissance sera disponible en pochettes-recharges de 8 cartes.

Redécouvrez Magic, essayez Ice Age !

Ice Age est un nouvel univers de jeu pour Magic : The Gathering, en langue anglaise, à paraître fin mai. Contrairement aux autres extensions, Ice Age est vendu en « starters » de 60 cartes et « boosters » de 15 cartes, comme le jeu normal Magic. Entièrement compatible, Ice Age peut être joué de façon indépendante, comme si vous découvriez Magic pour la première fois, en n'utilisant que les cartes de Ice Age ; tout en vous laissant la liberté de mélanger les deux jeux.

Wizards of the Coast Belgium.
P.O Box 16, B-2140 Borgerhout 2, Belgium
Tél. : +32(0) 3.272.1880 Fax : +32(0) 3.272.3275
Magic : L'Assemblée™ est une marque déposée par Wizards of the Coast.



Pour vous renseigner sur le Championnat national français de Magic, contactez le service des clients de Wizards of the Coast Belgique.
Tél. : +32(0) 3.272.0511. Fax : +32(0) 3.272.2431

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.
Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Frédéric Savary Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Olivier Coindeau, tél. : (16) 80 38 08 75. Horaires : à la demande. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration. 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Jérôme Audignon. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Olivier Winter, tél. : (16) 83 31 25 96. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41 41 91 52. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43 26 79 83.

Debriefing

Concours de Boulogne-Billancourt

Gagnez à être connu !

Quel est le point commun entre *Condottiere, Formule Dé, Fief, Abalone* et *le jeu du Bébête Show* ?
Ce sont tous des créations d'auteurs, et, avant de devenir des succès ludiques, il leur a fallu sortir de l'ombre où navigue tout créateur indépendant qui n'a pas encore fait ses preuves…
Et c'est là que la touche magique, le flot des projecteurs, s'est posé sur eux, les propulsant dans l'arène des pros.

Cette touche de magie, c'est celle que distille depuis 1977 (eh oui !) le Concours de créateurs de jeux de la ville de Boulogne-Billancourt, animé par Marine Granger et l'équipe de sa ludothèque.

Dans le domaine des jeux, nous sommes les parents pauvres de l'Europe, et ce concours est le seul moyen pour de nombreux créateurs d'avoir une chance de faire publier leur jeu, ou du moins d'avoir un retour, un avis constructif sur leur travail (si celui-ci présente un intérêt gâché par des imperfections rectifiables). Car s'il est toujours possible d'envoyer ses créations directement aux éditeurs concernés, ceux-ci n'ont ni les moyens ni le temps de voir tous les envois, encore moins de les analyser et de donner des avis, des conseils sur les points qui pêchent…

Les équipes de sélection de la ludothèque reçoivent et testent plus de deux cents jeux chaque année, dont une trentaine arriveront en sélection finale, pour être présentés à un jury éclectique et étoffé.
Et devant l'arrivée régulière de jeux de simulation, il s'est constitué un jury spécialisé dans ce domaine. Deux jurys donc, mais pas sectaires : les critères prioritaires sont l'originalité, la jouabilité et le plaisir ludique.
En ce sens, un wargame reprenant des règles classiques, même adaptées à une bataille peu traitée, aurait peu de chance d'être primé.
A l'inverse, un bon système, un concept simulationiste novateur, même s'il ne correspond pas aux critères commerciaux en vigueur ou aux thèmes à la mode, peut gagner.

Le jury n'a pas d'a priori et peut se passionner pour un jeu d'élections municipales comme cette année, ou un jeu de combat entre entités cosmiques, comme avec *Antité* (transformé en *Terrain vague* par Ludodélire, mais testé au concours avec des élémentaux, des salamandres et des sirènes…).

Le parcours du combattant

Les jeux sont collectés jusqu'à l'été, et dans la période qui précède l'échéance, ce sont jusqu'à deux gros sacs postaux qui arrivent chaque jour. Chaque jeu est dûment vérifié (y a-t-il les règles, le matériel décrit ?), enregistré et… dissimulé : il s'agit de créations originales, pas question qu'elles soient vues par d'autres yeux que ceux du jury et des sélectionneurs ! Ensuite, jusqu'à fin août, une équipe de six personnes va tester tous les envois :
c'est à ce stade que sont écartés les jeux peu originaux, les incomplets et les incompréhensibles, ceux dont toutes les parties se ressemblent, dont les règles sont trop lacunaires.
En septembre, il reste encore une cinquantaine de jeux en lice, qui vont être mis en compétition, famille par famille (c'est la dure logique du concours), pour ne garder que les meilleurs*. Au final, une trentaine de jeux vont arriver entre les mains du jury, constitué de ludologues professionnels. Deux jours durant, de l'aube jusque tard le soir, les lauréats vont être testés, appréciés, comparés, analysés, disséqués, rejoués, et enfin primés…



Photo : J. Liardot

Démonstration d'Arès, le Pion d'Argent, en présence du maire de Boulogne-Billancourt et de Marine Granger. Ce « Stratego » compliqué et médiéval-fantastique cherche un éditeur…

Et après…

Entièrement financé par la municipalité de Boulogne, le concours va lancer les vainqueurs de deux façons : d'abord grâce à de gros chèques qui vont les aider à réaliser des maquettes aussi professionnelles que possible pour démarcher les maisons d'édition, mais aussi en organisant une remise des prix à laquelle sont invités éditeurs, ludothécaires et journalistes, et où les auteurs peuvent, encore tout auréolés de leur récompense, discuter et jouer avec ceux qui vont peut-être publier leur création !

Après des débuts peu suivis, le concours de Boulogne a gagné petit à petit la confiance des éditeurs, qui désormais jouent le jeu et considèrent d'un œil attentif ce qui leur est présenté. Chaque année, deux ou trois des lauréats sont ainsi édités, et plus si affinités : une fois la glace brisée entre l'auteur et l'éditeur, des collaborations durables s'engagent parfois.

Et maintenant ?

Pour vous inscrire à l'édition de cette année, demandez le règlement

** Pour cette cinquantaine de jeux, des fiches de réflexion sont réalisées, tant durant les dernières sélections que lors de la présentation finale au jury. Les auteurs sont avertis par courrier que leur jeu, s'il n'a pas été primé, a retenu l'attention du comité de test, et les plus motivés peuvent se renseigner par téléphone auprès de la ludothèque pour connaître les éventuels défauts relevés. Il est arrivé qu'un jeu soit présenté sans succès une année, puis primé l'année suivante, l'auteur ayant trouvé des solutions aux critiques du jury.*

Les gagnants de cette année

- **Gobelet d'or** : *Gnama-gnama*, de Roberto Fraga, est un jeu de parcours et de mémoire sur un thème africain.
- **Pion d'or** : *Superpose*, de Nicolas Herla, est un petit jeu de pions à trois dimensions assez diabolique pour les neurones.
- **Dé d'or** : *La madelrey*, de Jean Sirven, est un jeu de cartes sans hasard, simple mais profond.
- **Prix spécial jeunesse** : *Les trois petits cochons*, de Marc Brachet.
- **Gobelet d'argent** : *Terminus*, de Elisabeth et Hervé Ribas, est un jeu de lettres qui fait la part belle au bluff.
- **Dé d'argent** : *Zanzibar*, de Pascale Wurch, où comment apprendre à parier dès qu'on sait compter.
- **Pion d'argent** : *Ares*, de Valérie Blanquer et Alain Ferranti, un lointain cousin médiéval-fantastique et plein de possibilités de Stratégo.
- **Prix spécial du jury des jeux de simulation** : *Meeting*, de Maxence Granger, un jeu sur des élections municipales, qui remet un peu de bonne humeur dans le sujet.

ou envoyez vos créations au 16e Concours de créateurs de jeux, Centre culturel, 22 rue de la Belle-feuille, 92100 Boulogne-Billancourt, France. Pour de plus amples renseignements, téléphonez au (1) 47 12 72 85.

Quelques conseils si vous avez l'intention de participer :

- La maquette ne doit pas excéder les dimensions admises par la Poste : largeur maxi 60 cm, taille maximale (longueur + largeur + épaisseur) 1 mètre.
- Évitez de rouler votre plateau de jeu s'il est en carton, il restera recourbé et sera injouable.
- Faites lire vos règles par des amis, *en votre absence*, pour voir comment ils les comprennent. Des jeux prometteurs sont éliminés d'office pour cause de points de règles incompréhensibles, ambigus ou manquants.
- Traquez toutes les situations de blocage et supprimez-les. C'est un critère d'élimination.
- Pour chaque joueur, estimez les meilleures et surtout les pires situations de début de jeu (mauvaise position de départ, additionnée de mauvais jets de dés et d'une alliance des autres joueurs). Si un joueur a des chances (même faibles) d'être hors course (aucune chance de gagner, aucune raison objective des autres joueurs de l'aider) dès le début de partie, où d'être en position de gagner dès le premier tour, revoyez le début de partie !

As d'or de Cannes

Condottiere super As d'or !

Le festival international des jeux de Cannes est l'une des plus grandes rencontres ludiques de France. Des échecs au backgammon en passant par les cartes, les jeux de lettres et de simulation, le palais bien connu des cinéphiles accueille huit jours durant des milliers de visiteurs du monde entier. Mais le festival sert aussi de cadre à un concours annuel : les As d'Or. A la différence du concours de Boulogne-Billancourt qui récompense des jeux non édités, Cannes prime, parmi les inscrits, les meilleures créations éditées dans l'année.

S'il y a des années moroses, où les gagnants s'affirment sans peine dans un peloton peu combatif, le cru 94 a posé plus d'un cas de conscience au jury, et certains choix ont été douloureux, même s'il existe un As d'or pour les diverses familles de jeux.

Dans ce contexte, le Super As d'Or attribué à *Condottiere* (déjà primé à Boulogne dans sa forme originale) représente une consécration significative. Bien qu'ayant beaucoup à voir avec certains jeux de plateau diplomatiques, le jeu affirme ici des ambitions qui dépassent le cadre des jeux de simulation... Impression confirmée sur l'espace de démonstration, où *Condottiere* disputait la vedette à des jeux d'approche plus évidente (*Tribalance*, par exemple, ou *Category*), et réunissait autour des tables autant d'amateurs de jeu de société que de fans de Blood Berets (et même poussait à la désertion quelques membres du club des Trois Cercles*, qui organisait les rencontres et les démos de jeux de rôle et de wargames).

Le palmarès 95

- **Super As d'or** : *Condottiere*, de Dominique Ehrard (Descartes-Eurogames).
- **As d'or du jeu cadet** (8-12 ans) : *Spirou et les champignons géants*, de Philippe des Pallières et Patrice Pilet + Los Rodriguez (Nathan).
- **As d'or du jeu junior** (13-17ans) : *Charade puzzle*, de Don Scott Associates (MB).
- **As d'or du jeu de dés** : *Perudo*, de Stephen Fry (Kenner-Parker).
- **As d'or du jeu de stratégie** : *Quixo* de Thierry Chapeau (Gigamic), et *Arcanor* de Michaël Aguilar (Grand V).
- **As d'or du jeu de lettres et de connaissances** : *Category*, de Spartaco Albertarelli (Editrice Giochi).
- **As d'or du jeu de convivialité** : *Série « Soirée meurtre »*, de Pentalpha Games Corp. (Jeux Spear).
- **As d'or de l'innovation** : *Tribalance*, de Michael Sohre (Theta).
- **As d'or du jeu de société** : *Bermude*, de Franck Monnoury (Monnoury Algo).

En dehors de *Condottiere*, nos lecteurs gagneront à accorder un intérêt plus que superficiel à la série *Soirée meurtre*, de Jeux Spear : des énigmes policières en quatre ou cinq épisodes, rythmées par des indices sonores sur cassette audio, qui ne demandent que deux heures pour être jouées. Ces murder-parties bien montées, mais qui gagnent certainement à être préparées, peuvent se jouer au pied levé, même avec des gens habituellement peu intéressés par les jeux. Le tout sur des thèmes variés parmi lesquels vous trouverez sûrement chaussure à votre pied. Bravo !

Ce palmarès est 100 % rien-que-du-bon, avis aux amateurs de jeu au sens large.

*** Le club Les Trois Cercles, MJC Picaud, 06400 Cannes, tél. : (16) 93 39 69 38, fonctionne le vendredi soir à partir de 21 h00 et le samedi de 14 h00 à 19 h00. On y joue au jeu de rôle, au jeu de plateau et au wargame. Vous pouvez contacter Stéphane au (16) 93 74 18 67, ou Jean-Luc au (16) 93 65 95 45.**

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...



BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DU FUTUR ABONNE FIDELE A CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ C43I **OUI, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 parutions) pour 350 francs au lieu de 420 francs (*). J'économise ainsi 70 francs et je recevrai en cadeau 2 hors série de Casus Belli.**

☐ C43H **OUI, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 parutions) pour 175 francs au lieu de 210 francs (*). J'économise ainsi 35 francs et je recevrai en cadeau 1 hors série de Casus Belli.**

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli (Cochez la case de votre choix)

NOM
PRÉNOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE

Vous pouvez aussi vous abonner par Minitel en tapant 3615 CASUS.
* prix de vente chez votre marchand de journaux
** délai de réception de 4 semaines et dans la limite des stocks disponibles.
Offres valables jusqu'à fin 1995 et réservées aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 08

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

CB86

Publicité



PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles _____ Tél. 43.26.79.83
75015 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur _____ Tél. 47.34.25.14
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES,
6, rue Meissonier _____ Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora _____ Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE,
Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac _____ Tél. 42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin _____ Tél. 64.09.21.36

PROVINCE
13100 **AIX EN PROVENCE** - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne _____ Tél. 42.38.54.00
80000 **AMIENS** - GAI JOUET-JEUX, 28, rue Noyon _____ Tél. 22 92 49 56
49100 **ANGERS** - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers _____ Tél. 41.88.96.96
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices _____ Tél. 90.85.33.57
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie _____ Tél. 59.59.03.86
34500 **BEZIERS** - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret _____ Tél. 67.49.02.35
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven _____ Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles _____ Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron _____ Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras _____ Tél. 31.85.93.70 - 31.85.17.77
50100 **CHERBOURG** - STRATEGIE, 10, rue au Blé _____ Tél. 33.01.21.15
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin _____ Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin _____ Tél. 80.65.82.99
27000 **EVREUX** - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt _____ Tél. 32.31.04.41
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat _____ Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames _____ Tél. 46.41.49.29
53000 **LAVAL** - SORTILEGES, 3, rue des Orfèvres _____ Tél. 43.56.54.22
76600 **LE HAVRE** - LE DEMON DU JEU, 92, rue du Docteur Vigné _____ Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale _____ Tél. 43.23.96.81 - 43.43.80.54
59000 **LILLE** - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle _____ Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie _____ Tél. 55.34.54.23
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay _____ Tél. 78.37.75.94
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren _____ Tél. 91.37.56.66
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 1, avenue Ney,
Galerie du parking souterrain de la République _____ Tél. 87 74 95 58
03100 **MONTLUÇON** - LABYRINTHE, 62, rue Grande _____ Tél. 70.28.29.01
34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR, 8, rue Cauzit _____ Tél. 67.60.81.33
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie _____ Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau _____ Tél. 40.48.16.94
11100 **NARBONNE** - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite _____ Tél. 68.65.32.54
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo _____ Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands _____ Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet _____ Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES,
30, Place Rigaud _____ Tél. 68.34.89.39
86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud _____ Tél. 49.41.52.10
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent _____ Tél. 98.90.40.50
51100 **REIMS** - DOMINO, 26, rue de l'Etape _____ Tél. 26 47 79 91
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils _____ Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon _____ Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE,
23, avenue de la Libération _____ Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République _____ Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange _____ Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse _____ Tél. 62.44.17.53
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille _____ Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau _____ Tél. 47.64.89.81
10000 **TROYES** - JEUX ET STRATÉGIE, 5, rue Aristide-Briand _____ Tél. 25.73.51.86

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren _____ Tél. 32.2734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence _____ Tél. 071.311955
CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR,
4408, ST-DENIS _____ Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 GENÈVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette _____ Tél. 19.41.22.734.25.76

Clubs...

Clubs

● **Amiens**. L'association *MAELL (Mouvement d'Animation Educative Ludique de Loisir)* veut mettre en place des actions éducatives et pédagogiques, en utilisant le jeu comme outil. Elle a également créé une ludothèque et elle fait des animations et des initiations aux jeux de rôle, aux wargames, aux classiques, etc. Association MAELL, 25 rue Riolan, 80000 Amiens. Responsable : Guillaume Grare au (16) 22.44.72.23.

● **Brive**. *Le Rôle Principal* vous invite à découvrir le vaste univers des jeux de rôle et de simulation. Ses portes sont ouvertes (limite d'âge 12 ans) tous les samedis et dimanches de 14 h à 19 h30, au 5 avenue Bourzat, 19100 Brive (à côté du CIO).

● **Lyon**. Au programme des activités de l'association *Rhône-Alpes Jeux de Rôles* pour la saison 95 : grandeur-natures à thème médiéval-fantastique les 29 et 30 avril, les 3 et 4 juin, les 14, 15 et 16 juillet et fin septembre ; murder-parties en octobre, novembre et le 31 décembre. Du 17 au 31 juillet, *RAJR* effectuera un chantier de rénovation sur le site du Barry, dans le Vaucluse, site sur lequel l'association joue régulièrement. Pour de plus amples informations : RAJR, BP 6070, 69468 Lyon Cedex 06 ; ou Olivier Smadja au (16) 78.58.71.10 ; ou Christophe Sanchez au (16) 72.71.07.95.

● **Nantes**. *Jeux de Stratégie* est une association créée il y a plus d'un an au sein de l'École supérieure du Bois à Nantes. Les réunions ont lieu le lundi soir entre 18 h et 21 h. On y joue à Res Ludica, Grand Siècle, Full Metal Planète... Contact : Club Jeux de Stratégie, École supérieure du Bois, rue Christian Paul, 44087 Nantes. Tél : (16) 40.18.12.12.

● **Noisy-le-Sec**. La *F.F.D.E.J.S. (Fédération Française du Développement de l'Esprit par les Jeux de Simulation)* vient de voir le jour. Pour plus d'informations, contacter : Philippe Poinsard, 55 boulevard Michelet, 93130 Noisy-le-Sec.

● **St-Erblon**. *Raven*, cercle de jeux de rôle, ouvre toute grandes ses portes à quiconque apprécie la bonne humeur et les jeux de rôle, de plateau, de cartes, ou les wargames... Contact : Alban Azzopardi, 6 allée Jacques Cartier, 35230 St-Erblon. Tél. : (16) 99.52.22.71.

● **Toulouse**. *Les Voleurs de Bonne Foy* se réunissent tous les samedis soir (hors vacances scolaires) de 19 h à 2 h du matin dans leur local de la MJC Croix Daurade, 141 chemin de Nicol, 31300 Toulouse. Ce club joue régulièrement (en campagne), à Rêve de Dragon, Pendragon, RuneQuest, Chill, James Bond, Nephilim, etc. Les nouveaux venus sont toujours les bienvenus. Tous les thèmes de jeu de rôle sont abordés, de même que de nombreux jeux de plateau. Pour plus de renseignements, écrire au A2, 3 bd des Minimes, 31200 Toulouse ; ou téléphoner à Philippe au (16) 61.48.55.38, ou Jean-Philippe au (16) 61.76.54.40, ou Germain au (16) 61.44.06.97.

● **Nantes**. L'association *Stratégie Diplomatie et Négociation (SDN)* veut fédérer les joueurs de jeux de stratégie et de négociation de la région Pays de Loire et de l'Ouest. A ce titre, *SDN* organise des parties d'initiation à la boutique Le temple du jeu à Nantes (8 avril). Dans le cadre des conventions du Pion d'interrogation à Saint-Herblain (22-23 avril) et d'Ouest Opéra à Nantes (29-30 avril), *SDN* met en place des tournois et des parties d'initiation. Renseignements : SDN, 9b rue André Clément, 44100 Nantes.

● **Suisse**. *La Confrérie des Cent Guignols-Lents* a pour but de promouvoir les échanges entre meneurs de jeu et joueurs, et de défendre l'intérêt des jeux de simulation. Pour cela, elle met à la disposition de ses membres une salle, où sont également organisées des séances d'initiation. Pour devenir membre, et pour plus de renseignements quant à la salle, aux horaires et aux tarifs, adressez-vous à Jonas Hauser, Case postale 114, 1814 La Tour-de-Peilz, Suisse. Tél : (19) 021/944.14.03.

Initiatives

● **Clermont-Ferrand**

L'annuaire 94 des clubs de jeux de rôle de France existe. Pour 15 F (port compris), il regroupe les noms et adresses de tous les clubs actifs sur la scène du jeu de rôle durant l'année 1994. Il est disponible sur commande à l'association Nemesis, chez Marie-Pierre Arnaud, 34 rue du Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand. Tél : (16) 73.35.48.98.

● **La Gacilly**

Chez **Claymore**, venez chercher vos costumes historiques (médiéval, Renaissance...) ou d'heroic fantasy, vos robes de mariée, bannières et oriflammes. Tous travaux sur commande. Le Vieux Presbytère, 56200 La Gacilly, tél : (16) 99.08.01.26 ; ou contacter Christophe Nicol, 795 rue Kennedy, 76650 Petit Couronne au (16) 35.68.37.05.

Boutiques

● **Chambéry**. La boutique *Dragon Fly* a ouvert ses portes au 565 faubourg Montmélian à Chambéry (non loin du lycée Monge). Pour tout renseignement, appelez au (16) 79.85.69.62.

Sur les ondes

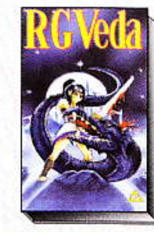
● Voici une nouvelle émission de radio consacrée au jeu ! C'est *Dragons & Traboules*, un vendredi sur deux, de 19 h à 20 h sur Radio Brumes, 90.7 FM. Invités spéciaux, émissions à thème, du neuf et du moins neuf... Pour tout contact : A.R.L, 4 avenue des Combattants, 69500 Bron. Tél : (16) 78.89.45.05.

● Rolemania, c'est à Paris sur Ici & Maintenant ! (88.2 FM) : des actualités de 23 h à minuit, puis un jeu de rôle en direct jusqu'à 6 h du mat'. Généralement le dernier samedi du mois, mais prochaines émissions : 22 avril et 27 mai. ■

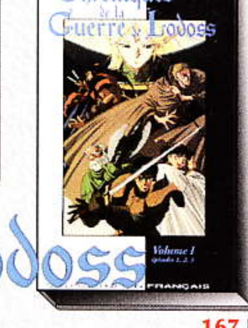
LODOSS : 9 SCÉNARIOS POUR AD&D !

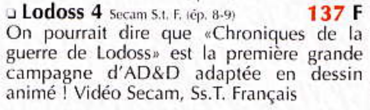
LA BOUTIQUE TOON











HEROÏC FANTAISY

- ❑ **Lodoss 1** Secam S.t. F. (ép. 1-3) — **167 F**
- ❑ **Lodoss 2** Secam S.t. F. (ép. 4-5) — **137 F**
- ❑ **Lodoss 3** Secam S.t. F. (ép. 6-7) — **137 F**
- ❑ **Lodoss 4** Secam S.t. F. (ép. 8-9) — **137 F**

On pourrait dire que «Chroniques de la guerre de Lodoss» est la première grande campagne d'AD&D adaptée en dessin animé ! Vidéo Secam, Ss.T. Français

- ❑ **Pack Lodoss Vol 1+2** — **297 F**
- ❑ **Pack Lodoss Vol 1+2+3** — **397 F**
- ❑ **Pack Lodoss Vol 1+2+3+4** — **497 F**
- ❑ **Heroïc Legend of Arislan 1** — **147 F**
- ❑ **Heroïc Legend of Arislan 2** — **147 F**

Au 4ème siècle, Arislan, un jeune prince de 14 ans, tente de maintenir l'ordre dans son royaume. Il est malheureusement entouré de gens sans scrupules ! Vidéo Pal, Version Anglaise.

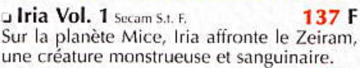
- ❑ **RG-Veda** — **167 F**

Six jeunes guerriers doivent affronter le tyran Taishakuten qui a plongé le monde dans un état de terreur...







SF - SPACE OPERA

- ❑ **Iria Vol. 1** Secam S.t. F. — **137 F**

Sur la planète Mice, Iria affronte le Zeiram, une créature monstrueuse et sanguinaire.

- ❑ **Macross** «Clash Bionoids» Pal V. Anglaise — **187 F**
- **Macross II** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 Pal V. Angl. — **147 F**

D'une très grande qualité d'animation, des classiques indispensables à tout fan de S.F.

- ❑ **MAPS Vo. 1** Secam S.t. F. — **147 F**

Une androïde recherche un jeune garçon qui se révèle être le descendant de pirates de l'espace, qui ont caché un fabuleux trésor...

- ❑ **Venus Wars** Secam V.F. — **167 F**

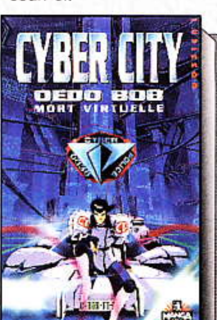
Une bande de motards rebelles se bat sur la planète Venus déchirée par une guerre civile. Une jeune journaliste se retrouve mêlée à ceux-ci.













MANGAS

- **Akira** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 — **97 F**
- **Akira** ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 — **97 F**
- **Akira le film** Secam V.F. — **147 F**

Dans l'univers apocalyptique d'un Tokyo post-atomique du 21ème siècle, une guerre des gangs sans pitié sévit.

- **Appleseed** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 — **97 F**

Aucun adversaire n'est sorti vainqueur de la 3ème guerre mondiale. Deux policiers dans une citée contrôlée par un ordinateur.

- **Nomad** ❑ 1 ❑ 2 — **97 F**

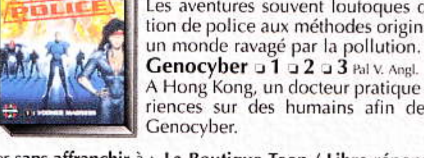
La planète est à feu et à sang. Une troupe de combat utilise le Nomad, mais est-ce une arme fatale ou l'esclave des services secrets.

- **Street Fighter II** ❑ 1 ❑ 2 — **47 F**







FANTASTIQUE

- **Doomed Megalopolis** ❑ 1 Pal V.Angl. — **127 F**
- **Doomed Meg.** ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 Pal V.Angl. — **127 F**

Un démon veut prendre le contrôle de Tokyo en 1908.

- **Tokyo Babylon** ❑ 1 ❑ 2 Pal V. Angl. — **147 F**

De mystérieux meurtres sont commis sur une tour en construction. On fait appel à un jeune exorciste pour élucider le problème.

- ❑ **Urotsukidôji I** Secam V.F. — **167 F**

Une légende dit que tous les 3000 ans, un démon arrive pour réunir les humains. Mélangeant gore, fantastique et érotisme.

- ❑ **Vampire Hunter D** Pal V. Anglaise — **167 F**
- ❑ **Wicked City** Pal V. Anglaise — **167 F**

CYBER - PUNK

- **AD Police** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 Pal V. Angl. — **117 F**

Parallèle au fameux D.A. Bubblegum Crisis.

- ❑ **Appleseed** Pal V. Anglaise — **167 F**

L'adaptation de la BD, où l'on retrouve les policiers du futur à Olympus, une citée contrôlée par un ordinateur.

- ❑ **Black Magic M66** Pal V.Anglaise — **167 F**

Sybel, une jeune journaliste, enquête sur les méfaits de deux robots destructeurs.

- **Cyber City** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 Secam V.F. — **127 F**

Dans un Tokyo du futur, on fait appel à des repris de justice pour résoudre des affaires délicates. Sen Goku est ainsi contacté pour venir en aide à 50.000 personnes prisonnières dans une tour.

- **Dominion Tk Police** ❑ 1 ❑ 2 Secam V.F. — **147 F**

Les aventures souvent loufoques d'une section de police aux méthodes originales, dans un monde ravagé par la pollution.

- **Genocyber** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 Pal V. Angl. — **147 F**

A Hong Kong, un docteur pratique des expériences sur des humains afin de créer le Genocyber.

CATALOGUE COULEUR GRATUIT
• 24 pages couleur. Pour l'obtenir, il suffit de nous communiquer vos noms et adresse !

FRAIS DE PORT FIXES !
• Quel que soit le nombre d'articles de votre commande, les frais de port sont fixes : 27F.

CADEAU : LES POINTS TOON
• Les **Points Toon** vous permettent d'obtenir des articles gratuits ! Et hop !

EXPÉDITION IMMÉDIATE
• **Expédition** le jour même de la réception de votre commande ! Youpi? Youpi !

COMMANDER, DEMANDER LE CATALOGUE :
•Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement.
•Si vous payez par **carte bancaire**, le plus rapide est de commander par téléphone ou minitel.





(16.1) 49.76.19.63
Lun-Ven 10h-19h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner **sans affranchir** à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex** (n'oubliez pas le paiement !)

	TITRES	PRIX
1		
2		
3		
4		
5		
	5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert	
6		
7		
	Catalogue couleur Mars-Mai 95 (24 pages)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
Date de naissance :

CB0495

Frais de port, quel que soit le nb. d'articles

FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	37 F
Supplément envoi recommandé	12 F
DOM : (Recommandé avion)	57 F
TOM : (Recommandé avion)	87 F
EUROPE :	
Envoi recommandé économique	60 F
Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° ____ ____ ____ ____
Expire à fin : ____ / ____ **Signature :**
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque

Toutes les marques sont déposées par leurs ayant droit respectifs.

Fanzines



Décidément, j'ai de plus en plus l'impression que le fanzinat s'essouffle ! Les anciens sont toujours là, dynamiques à souhait, mais les nouveaux se font rares... Réagissez !

Nouveaux

● **Le ballon-poste** n° 1, 2 p. A3, prix et périodicité inconnus. Un mini zine officiel consacré exclusivement à Écryme. L'idée est excellente et la réalisation à la hauteur. S'adresser à Délires (tél. : (1) 46 22 82 47) pour se le procurer.

● **Figurines infos** n° 3, 12 p., 20 F (100 F/6 n^{os}), bimestriel. Un faux nouveau, puisqu'il en est déjà à son n° 3... Il intéressera surtout les collectionneurs, mais il s'y trouve également des conseils de peinture. Figurines infos, 36 rue Copernic, 75116 Paris.

● **Furious Gnome** n° 1, 20 p., 5 F, périodicité inconnue. Un zine consacré exclusivement à des jeux de rôle peu joués. Très bonne idée ! Dans ce numéro : Paranoïa, Petit Peuple, D&D, Enfer & Damnation... J'attends le prochain avec intérêt. Léo Henry, 3 rue de Bâle, 67100 Strasbourg.

● **Gor-Gor** n° 1, 36 p., 10 F (+ 8 F de frais d'envoi), périodicité inconnue. Un zine joyeusement désordonné, d'où émergent un scénario pour Toon et un pour Warhammer, ainsi qu'un mini jeu de rôle parodique. Lia Roques, 1 rue de l'Ouvèze, 84000 Avignon (commandes : chèque à l'ordre de Jérôme Lhuillier).

● **V.I.T.R.I.O.L.** n° 1, 70 p., 18 F, apériodique, spécial space opera. Beaucoup de Star Wars, plus un improbable croisement Rêve de Dragon/Empire Galactique. L'ensemble est bien. Le n° 0 (consacré à la folie) est du même tonneau. Un nouveau zine à suivre de près... Les voleurs de bonne foy, A2, 3 bd des Minimes, 31200 Toulouse.

Anciens

● **Apsara** n° 9, 58 p., 18 F + 5 de port, trimestriel. Seigneur, eux aussi se mettent aux jeux de cartes (Star Trek, en l'occurrence) ! Le reste du numéro est toujours aussi sympa, avec des interviews (Alain Gassner et Marc Nunes), une poignée de bons scénarios (Pendragon, Warhammer, Cthulhu, DC Heroes), des tas d'aides de jeu...

● **Atmosphères** HS5, 48 p., 22 F, apériodique. Un spécial Moorcock, avec un gros scénario Hawkmoon, plusieurs articles plus ou moins iconoclastes sur les Champions éternels et leur père spirituel... Rappel d'adresse : F. Rakotoarison, 2 rue de la Haie-le-Comte, 54130 St-Max.

● **Darkside** n° 1, 15 p., prix et périodicité inconnus. Un coup de gueule contre M6, un scénario pour Ambre, une longue nouvelle à suivre...

● **Fumble** n° 36 à 38, env. 20 p. chaque, 1 $C, mensuel. Un zine qui bat tous les records de régularité et de durée, avec comme à chaque fois des comptes rendus de partie, des nouvelles...

● **Games games games** n° 89, 26 p., 1,95 £, mensuel. En parlant de records de longévité... Un bon zine, mais ce numéro est essentiellement consacré à un compte rendu de l'équivalent anglais du Salon du Jouet, qui n'est pas d'un intérêt bouleversant de ce côté de la Manche.

● **Le grimoire** n° 11, 70 p., trimestriel, 40 F. LE zine de référence des amateurs de Warhammer, avec notamment des infos sur les parutions à venir pour le jeu de rôle. A noter aussi l'apparition d'une rubrique GN.

● **Pêcheurs de lune** n° 12, 13, 14 ; 24, 12 et 20 p., prix inconnu, bimestriel. Des nouvelles de la Guilde des Veneurs, et de son passage à Chimères... Rappel d'adresse : 175 bd de la République 92210 St-Cloud.

● **Rôle and Rêve** n° 2, env. 100 p., 30 F, périodicité inconnue. Rien que du Cthulhu, mais du bon, avec notamment des articles extraits du zine américain Unspeakable Oath. A part les illustrations, c'est tout bon... Rappel d'adresse : éditions de l'Œil du Sphinx, 36-42 rue de la Villette, 75019 Paris.

● **Séléné** n° 3 et 4, 6 et 8 p., mensuel, gratuit. Comme les précédents numéros : de la mythologie, assaisonnée d'un soupçon de jeu de rôle. Allez, pour me faire pardonner ma critique du dernier numéro, l'adresse : A. Bertrand, 67 rue du Moulin vert, 75014 Paris.

● **Triche-lumière** n° 9, 2 p., une enveloppe timbrée. Une planète et un PNJ pour des jeux de SF. Toujours sympa...

● **Vent des Rêves** n° 8, 44 p., 15 F + 8 F de port. L'archétype du bon zine de club, avec des comptes rendus de partie, des nouvelles, un scénario pour AD&D2... Une lecture très agréable.

● **Zombie** n° 4, 24 p. A5, 5 F, trimestriel. Beaucoup de choses en peu de place : scénarios RdD et AD&D2, aide de jeu pour AdC, une nouvelle, une BD...

JpC

● Reçus pour le JpC Quest :

– **Dixit** n° 6, 17 p., bimestriel, prix inconnu. Laurent Masson, 47-49 rue J.R. Throelle, 92340 Bourg-la-Reine.

– **Les fils du vent** n° 9, 16 p., bimestriel, 90 F/an. Micael Witkowski, chemin du Menautous, 47300 Villeneuve-sur-Lot.

GN

● **GNews** n° 15, 8p., une enveloppe timbrée par numéro. Où il est toujours beaucoup question du projet de fédération des associations de grandeur-nature, mais aussi d'un tas d'autres choses (notamment de la poussée de fièvre anti-jeu de rôle des médias). En passe de devenir le zine de référence sur les grandeur-natures. Alain Borrel, 49 rue de la Chine, 75020 Paris.

● **Gros Nez** n° 2, 20 p., bimestriel, 14 F. Présentation du château de Lascours (près d'Avignon), considérations diverses sur leurs GN passés et à venir, un article sur les templiers... Matthieu Bruent, Flandre Un, 49 rue de Châtenay, 92160 Antony.

● **Réalités** n° 15, 16 p., 1d4 FS/1d20 FF, bimestriel. Comme toujours, un guide précieux si vous habitez en Suisse et que vous désirez faire un GN.

Pour anglophones...

Ce ne sont pas vraiment des zines, mais ils méritent quand même d'être mentionnés autrement qu'en passant...

● **Interactive Fantasy** est une revue britannique qui cherche à avoir une réflexion sérieuse sur le jeu de rôle, qu'elle perçoit comme une forme d'art. Tout n'est pas passionnant, mais il y a assez de bonnes choses pour qu'on y jette un coup d'œil... Hogshead Publishing, 29a Abbeville Road, London SW 9LA, Grande-Bretagne.

● **In phobia** est la revue maison de White Wolf (n° 52, 96 p., mensuel, 4,25 $, env. 30 F en France). Il y ai question de jeux de cartes (damnation !), de Vampire, de Werewolf et ainsi de suite... mais il y a aussi des articles de fond très intéressants (notamment « Interactive Toolkit », où il est longuement question des limites du jeu de rôle sur sa forme actuelle et des moyens de les dépasser). Disponible en boutique. ■

Tristan Lhomme

CASUS BELLI n° 86 avril-mai 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia et Valérie Sadoun. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Igor-Alban Chevalier, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Emmanuelle Foulon. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Autre pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Légendes des Contrées oubliées est édité par Delcourt, Mega III est édité par Descartes Éditeur, Star Wars est édité en français sous licence West End Games par Descartes Éditeur, Gurps est édité en français sous licence Steve Jackson Games par Siroz Productions.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.

CLUBS

— **Assoc. développ. jeux échange idées et scénars, scan vos grafs.** Infos contre env. timbrée à DMA Privat - 4 rue du Parc - **91160 Ballainvilliers.**

— **Légendes Oubliées l'univers du JdR** vous invite à partager ses émotions : **ralliez le Club de Ponthierry 77/91.** Arnaud au (1) 64.09.80.03.

ÉCHANGES

— Échange vends achète **cartes Magic (RV + FE).** Yann au (16) 61.68.29.14 **(09)** après 18h.

— Éch. ach. **cartes Star Trek et Magic ttes séries,** envoyez vos listes avec prix à Yves Buttard - 79 allée du Mémorial - **38330 St-Ismier.**

— Éch. vds, achète **cartes Spellfire (toutes séries).** Anil Rama - 35 rue Mozart - **26000 Valence.**

— Éch. ou vds **nbrx JdR + ext + Comics US (ElfQ + Batman + etc.) contre AD&D1 + 2 VO et VF + Ambre.** Demander Guy le week-end au (16) 47.93.07.60.

— Échange, vds **figurines 25 mm toutes marques** 10 ans d'âge et plus. Jacques au (16) 43.66.21.57.

— Éch/vds **SW1 & WJDRF nbreux supp. pour les 2 jeux.** TBE contre tout **Space Hulk & WH40K & Magic.** Mr Espinouse - 1 rue du Lavoir - **81200 Mazamet.**

PARTENAIRES

— Cherche **rôlistes pour tous jeux sur Lille.** Ludovic au (16) 20.53.97.18 après 18h **(59155).**

— **Traducteur anglais vers français étudie toutes propositions** au (1) 47.95.14.22.

— Cherche **joueurs pour wargames JdP et JdR sur Digne (04) et environs.** Tél.: (16) 92.31.48.25.

— Cherche **partenaires pour jeu par correspondance amical.** Bonnaud Raphaël - 23 rue E. Branly - **78390 Bois d'Arcy.**

— Cherche **désespérément groupes ou clubs pour jouer JdR sur Paris le WE (no WG).** Steve au (1) 69.42.84.25 le week-end (interne).

— **MJ expert cherche joueurs tous niveaux pour Oniros, Rêve de Dragon pour région Nice (06).** Yan au (16) 93.13.99.06 soir et week-end de 17h à 19h.

— Cherche **joueurs wargames méd/fantastique, JdR,** 24 ans et plus. Tél.: (16) 97.53.20.53 après 19h, **Région Vannes (56000).**

— Cherche **partenaires pour AD&D2 sur Nyons et environs.** Samuel au (16) 75.26.29.10 **(26110 Aubres)** le soir.

— Cherche **rôlistes motivés sur Lausanne.** Grosbills s'abstenir. Mathias Hersperger - 8 chemin de la Cure - **1012 Lausanne/Suisse.** Tél.: (19) 021/652.16.71.

— Cherche **joueurs pour wargames JdP sur Mons et région.** Luigi au (19) 065/36.14.34 **(Belgique).**

— Cherche **rôlistes anti-bills et pro-role-playing. Lausanne et région (Suisse)** demandez Georges au (19) 021/617.30.17.

— Ch. **joueurs pour JdR région Bagnols/Ceze Gard (30).** Pierre au (16) 66.89.12.40 ou Trav. (16) 66.89.40.89.

— Ch. **MJ/Joueurs pour JdR sur Tunis et banlieue.** Contacter Hichem Saali - Rue Sidi Dhrif La Marsa - Corniche **(Tunisie).**

— Cherche **partenaires 18-20 ans pour Warhammer 40K** demander Laurent au (16) 93.64.06.09 en semaine **(06220).**

— Bruno cherche **part. pour JdR-JdSim sur Courthezon et env. (84).** Tél.: (16) 90.70.70.08 le soir.

DIVERS

— **Peintre expérience propose ses services.** Tarifs contre timbre à D. Reinachter - 60 av. Thiers - **54220 Malzeville.** Tél.: (16) 83.20.51.84.

— **Le seul fanzine de Légendes c'est l'Antre du Dragon**-Légendes des Siècles. Histoire, civilisation, scénarii et qualité. Tél.: (1) 43.79.84.02.

— **Le Grimoire tome 12 est disponible!** Warhammer et Warhammer Battle pour 40F port compris. Sébastien Boudaud - 3 rue André Le Nôtre - **49300 Cholet.**

— **Dessinateur propose ses services pour illustrer fanzines. Contacter Lucif au (1) 45.92.10.99 à partir de 19h (75).**

— Rôliste 24 ans **cherche magasin jeux où travailler.** F. Brisson **(95310 St-Ouen-L'Aumone).** Tél.: (1) 34.64.28.16. **Très motivé.**

— **Région Toulouse je peins toutes vos figurines** toute échelle/époque travail rapide et soigné. Laurent au (16) 61.92.20.60 **(31270 Frouzins).**

— **Dessinateur recherche scénariste pour une BD.** Contacter Fabien Fernandez - 11 allée des Sorbiers - **78114 Cressely.**

— **Le zine Le vent du Temps recherche scénaristes** (INS, Elric, Scales, Pendragon). Fardeau Florent - 6 rue Arago - **17200 St-Sulpice-de-Royan.**

— **La Guilde de l'Escarboucle te propose : armes Latex et costumes** médiévaux fantastiques historiques ou futurs. Demander Laurent au (16) 78.31.71.77.

— **Necros, le jeu par correspondance** : 5F. le tour. Jendrejeski Damien - 42 rue Pierre Sémard - **93130 Noisy-le-Sec.**

— Recherche **MJ JB007 pour échanger scénario et aide de jeu.** Pascal au (16) 23.64.80.86 **(02).**

— **Location à 1 h de Paris des Ruines du Château-fort de Montaiguillon.** Pour tous renseignements CSCM - BP 5 - **77560 Louan.** HB (1) 64.01.22.32.

— **Aides et scénars dans le Catalogue des Archanges Boréens!** Gest Julien - 46 rue des Alouettes - **62580 Givenchy-en-Gohelle.**

— **Mandragora, journal de l'imaginaire.** Nouvelles, BD, art. 4 n° s à 10F + 8F port. Écrire à Nguyen Hung - 9 rue du Luxembourg - **25000 Besançon.**

ACHATS

— Urgent! Collégien achète **Deathwing TBE & vds Livres dont vous êtes le héros.** Thomas au (16) 47.23.12.33 après 18h **(37400 Amboise).**

— Cherche **tous suppléments Encyclopedia Harnica et Harn Lore.** Demander Jean-François au (16) 26.82.31.39 **(Reims).**

— Achète **figurines de la 2e édition de Blood Bowl + supplément Stars.** Demander Julien au (1) 34.69.84.95 après 18h **(95560).**

— Achète **jeux de plateau anciens ou récents.** René Battle - 2 impasse du Cerf, lot du Lac TM2 - **66210 Matemale.** Tél.: (16) 68.04.47.64.

— Ach. **Guns of Cedar Creek (SDI), Pleasant Hill (S&T 106), Terrible Swift Sword (TSR/SPI).** Vincent Bara - 7 rue Ph. de Girard - **80000** Amiens.

— Urgent! Achète ou échange **Fantasy Warlord jeu de guerre avec figurines.** Tél.: (16) 49.73.99.66 Stéphane **(Niort 79000).**

— Ach. **DLC1 + vds ext. INS : 75 F + Œil Noir avancé : 75 F. Ech. contre AD&D2 (VO).** Fred au (16) 58.77.43.25 **(40230).**

— **Histoire des Dragons 1 et 2 VF roman DragonLance.** Lirot Eric - 5 rue de Village-Neuf - **68128 Rosenau.** Tél.: (16) 89.68.28.29.

— Achète **Borodino (Elfes)** faire offre Frédéric Schaaff - BP 20 - **73020 Chambéry** cédex. Tél.: (16) 79.72.40.61.

— Cherche **(très urgent!) D&D Rules Cyclopedia.** Demander le soir Cédric au (1) 40.34.12.47 **(Paris).**

— Achète **supp. 5 à 8 de Bloodlust. Bon état souhaité.** Yves Blanc - 14 rue Joliot-Curie - **39800 Poligny.** Tél.: (16) 48.37.29.01.

— Achète pour **Cthulhu : les Fungi de Yuggoth, les Contrées du Rêve bon état.** Appeler (16) 92.72.30.23 (04).

— Wanted **Trading Cards, DC Comics Dragonlance & Bte Time of The Dragon.** Arnaud Berly - Ilot Thonier Bt F4 - **03000 Moulins** Tel (16) 70.46.36.76.

— Achète **Fanzines et figurines sur JRTM et Elfquest.** Tél.: (16) 59.48.10.98.

— Achète **Warhammer 40 000 et figurines à bon prix.** Contacter Alexandre au (1) 60.29.31.56 **(77340).**

— Achète **pour Star Wars RPG le Galaxy guide : Aliens.** Plas Jean-Michel Tél.: (1) 46.32.71.61 **(R.P).**

— Ach. tous **n° du Herault Citadel, vieux White Dwarf ou Dragon.** Contactez JB au (1) 30.41.33.38.

— Cherche **fig 25 mm, Secession, Across 5 April, La rue, Battle Bike, Lee VS Grant, Gurps VF et Gurps Western etc.** Tel à Frank au : (1) 42.67.42.57.

— Ach. **Boardgames Ice Fellowship of the Ring, Riddle of the Ring, Battle of Five Armies ou échange à votre avantage.** Pierre au (1) 69.24.75.54.

Des centaines d'annonces 3615 CASUS Rubrique PA

— Achète **JdR Judge Dredd, Thryran, Alma Mater, Daredevils, Wild West.** Demander Frédéric au : (1) 45.76.05.78 à **Paris.**

VENTES

— Vds **Ecryme + Ecran TBE 200 F.** Tél Cyril le soir de préf. au : (16) 72.57.03.73 Urgent!

— Vds **Légendes Des Cités : le 1er JdR de la Grèce antique. Histoire et mythologie au rendez-vous. 100 F + Port.** Didier (1) 44.75.31.02.

— **Attention! Vds vieux JdR et JdP, revues etc. Tout à moins de 100 F.** Philippe avant 14h ou après 19h au : (1) 44.61.01.01 **(Paris).**

— Vds **Fantasy Warriors 120 F, Warhammer JdR+ écran 120 F, et suppléments jamais servis 90 F.** Christian (1) 39.13.90.20 après 18h30.

— Vds. **INS/MV 150 F + Ext. 50 F état neuf +SW Mat. de campagne + Scn. (anglais) 60 F + Nbrx. livres SF/Fant. à partir de 10 F.** Au (1) 47.36.00.77.

— Vds. **AD&D2 + suppléments, Cyberpunk, RuneQuest + écran.** Contacter Julien au (16) 65.22.58.91 **(46000 Cahors).**

— Vends **Hurlements + Hurlelune 1+2+3+4 : 200 F + Cyberpunk + Solo + Forlorn + écran 200 F.** Téléphone : (16) 84.56.79.39 **(70400 Héricourt).**

— Vds. **Stormbringer Démons & Magie 60 F + Loup Blanc 70 F + Pirate des Mondes 80 F.** Tel Morgan au : (1) 45.37.15.40 vers 19h00.

— Vends **AD&D2 : manuel des joueurs, écran, Bestiaire, R.O. + 2 premiers sup. état neuf.** Benoit après 19h au (16) 80.61.31.38 **(21700).**

— Vds. **figurines Eldar pour Space Marine, neufs avec cartes. Très bon prix. Vds. aussi nbrx. JdR.** Appeler Matthieu au : (1) 47.51.49.37.

— Vds. **Shadowrun 2 180 F, Guerrier des Etoiles 150 F, tous tbe.** Contacter Sébastien au : (16) 99.90.78.14 **(56).**

— Vds **Grimoire (Shorn) 70 F (VO) + AdC. + écran Mystères d'Arkham : le tout à 50 F. Dark Sun (boîte) : 100 F + BM + Ap.1 et Ap.3 : 250 F.** Marc : (1) 47.78.71.97.

— Vds. **cartes Magic Revised Fallen et qq. autres listes sur demande.** Yann au : (16) 99.68.76.80. Quazzolo - 28 rue des Courtines - **35760 Mont germont.**

— Vds. **JB 007, le jeu de rôle Multimondes Hawkmoon + Kamarg + la France + l'Empire Ténébreux.** Pierre (16) 66.89.12.40 ou 66.89.40.89 **(30200 Gard).**

— AV. **Harkmoon + ext 150 F + 25 Tyrannids + Zoat pour W40K 200 F + Howg + ext. 100 F + East and West 100 F.** Tél.: (16) 56.36.83.82 **(33600).**

— Vds. **Shadowrun 2 + Eclipse Totale : 220 F. éch. cartes Magic.** Richard au : (16) 27.87.95.74 Uniquement sur les dép. 59/62.

— Vds. **nbx. Wargames AH, GDW, Victory, 3W, GMT... + S&T, Command & Counter Attack.** Tel. à Philippe au : (16) 77.79.14.43 à **Villards 42390.**

— **A ne pas rater!** Vds **les Aigles 180 F + War and Peace 180 F, le tout 250 F. Jamais servi. Friedland pour 90 F seulement.** Tél.: (1) 43.86.98.25.

— Solde **Lion of the North (neuf) Crossbows & Cannon 2nd. Fleet Croisades D-Day (Ts. Tbe.).** Appelez vite David au : (16) 93.78.59.03 **(06240).**

— Vds. **nbreux sup. et companions Rolemaster pour deux fois rien.** Contacter Sylvain au : (1) 43.55.21.72 à partir de 18h.

— Vds. **Magic pour début., Space Marines, Little Big Horn et Chroniques de la Guerre de Lodoss 1,2.** Contact. Olivier : (1) 39.47.31.02 **(Argenteuil 95100).**

— Vends **Warhammer JdR + nbx. suppléments, le tout en bon état.** Demandez Gildas au au : (16) 96.94.07.91 (après 19 heures).

— Vds. **Flotte Navins 1200 pts. (Manowar) peinte + fiche + Space Hulk + ext. + Guet Apens + Alésia.** Faire offre. Seb. au : (16) 99.38.02.54.

— Vds. **B.Bowl + A. Tenebrae + RuneQuest + Cthulhu + Chill + Warhammer B + JdR + supp. Hmoon.** Eric : (16) 88.26.03.05 à **Strasbourg 67200.**

— Vends **Stormbringer + James Bond et ses suppléments.** Appelez Bride au : (16) 89.25.19.45 **(68210 St-Ulrich).**

— Vds **Rêve de Dragon 2 (200 F) et Secret de Muringhen (80 F) tbe.** Caburet Cyril - 23 rue Dinan - **35000 Rennes.** 99.67.53.67 port compris.

— Vends **nombreux wargames rares dont série Europa.** Tél.: 30.30.08.87 (Philippe) - 12 rue de la Haze - **(95490 Vaureal).**

— Vds. **nbrx. wargames dont Thunder Cassino, Korean War, Sixth Fleet, etc + magazines U.S. Prix intéressant.** Philippe au : (16) 27.46.64.21 **(59174).**

— Vds. **pour AD&D boîte City of Greyhawk Adventures, 7 scénarios excellent état prix 400 F.** Franco Yann (1) 30.54.74.53.

— Vds. **Space Master + 2 compt. + jeu Jyhad + 22 boosters (400 cartes).** Tel au : (16) 97.39.84.84 demander Erwan **(Pontivy 56).**

— Vds **scénarios & campagnes JRTM / MERP dont Collectors, JdR & WG rares.** Tél.: (16) 56.02.67.30 Frank de 16h à 20h mardi & dimanche **(33).**

— Vds. **WFRP + Rolemaster (V.F.), Hawkmoon, scénar. : AdC, SW, Paranoïa, Merp, 2300 AD + WFB : Siege, Armies + White Dwarf.** Tél.: (1) 69.04.34.42 demander Dom.

— Vds. **Elfquest VO 150 F, Space 1889 + sup. 250, Mekton + sup. 150 F, Justice Inc., 100 F Emp. & Dynas. + sup., 250 F Emp Gal + sup. 250 F.** Thomas au (1) 43.45.87.83.

— **Vds. nbreux. JdR & supp. : AD&D, D&D, Paranoïa, Blood Bowl 1ed, livres dont vous êtes le héros, Shadowrun 1.** Xavier au : (1) 30.64.57.91 **(78)** dès 18h.

— **-50 % sur Nephilim et les Veilleurs : 150 F les 2 (Tbs.). Cherche Urbar pour MERP.** Bertrand au : (16) 78.59.76.52 les jeudis et dimanches **(Lyon).**

— Urgent, **cherche 1e édition d'Aquablue NB4 (Corail Noir) pour le cahier de 16 pages de croquis.** Appeler vite Yoann après 19h : (1) 47.94.42.05!

— **Supp. Orks et Squat pour Space Marine + Héros Quest. avec supp.** Tel. en soirée Camille au : (16) 40.02.23.96 **(44)** prix à débattre.

— Vds. **Scales + écran + Polit 225 F Warhammer JdR +écran + Camp. Imp. 160 F.** Tel. Jean-Marc (16) 61.48.46.00 après 18h **(31200 Toulouse).**

— Vds. **nombreuses figurines Citadel Warhammer Morts Vivants.** Tél.: (16) 83.43.17.47 **(54).**

— Vends **jeux de plateau et Wargames (30e) à moitié prix.** Manuel Tél.: (16) 58.75.25.47. **Intéressé pour acheter Wif + ext.Dod, série Europa.** A+.

— Vds. **Scales (neuf) et Suprématie (tbs.) 165 F (frais de port compris).** Walter au : (16) 97.83.54.98 **(56100 Lorient)** le week-end.

— Vds. **Nephilim + sup., Cthulhu 4ème ed. + sup., Gurps Magie, Bitume + sup... prix à débattre.** Magnon J-C - 5 rue Erneste Delbert - **77320. Ferté-Gaucher.**

— Vds. **Cyberpunk 2020, Night City, Chrome 1 &2, Hardwired, Elric VO, Tatou 14, 17, 18, 19, 21.** Philippe au : (16) 83.40.20.61 **(5400 Nancy).**

— Vds. **Austerlitz (Gamers) 150 F Maléfices + 2 sup. 100 F, Paranoïa + écran 80 F.** Dominique Chupin - 45 quai de l'Oise - **95290 L'Isle-Adam.**

— Vends **nombreux livres dont vous êtes le héros.** Demander Amandine au : (16) 42.89.74.83 en soirée.

— Vds. **pour AD&D Dark- Sun en VF + Liberté 100 F + Psionique 80 F.** Eric (16) 88.26.67.37.

— Vds. **Siège, Vietnam, Open Fire, Diplomacy 120 F chaque ou 400 F tout. Supermarina 200 F.** Contacter J-C Fossey au : (1) 47.29.18.99 le soir.

— Vds. **Tracer + Réservoir Dominator 1000 F + Masque Scott 300 F + Vds. cartes Magic-Jyhad + nbs. JdR.** S. Zonato - 15 rue Potton - **(57330 Hettange).**

— Vds. **Car Wars en anglais + nombreuses extensions, valeur total 800, à 900 F vendu : 400 F.** Appeler Philippe au : (1) 46.26.10.17.

— Vds. : **Warhammer JdR + Premier compagnon + écran + feuille de perso. vendu seulement 300 F.** Appeler Philippe au : (1) 46.26.10.17, à bientôt.

— Vends ou échange **D&D, RuneQuest, Battletech, Space Crusade + supp., Cars Wars + supp., Bloodbowl, Warhammer + supp.** Tél.: (1) 46.61.73.32 **(77).**

— Vds. **Book of Wyrm 80 F scen. Pop Plinn et Cœur Cruel (Maléfices) 50 F chq. port. compris.** Tél.: (16) 40.46.18.24 **(44).**

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°86 - Parution n°87 : 9 juin 95. Date limite 9 mai 95.

Êtes-vous abonné ? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Minitel

3615 Casus est un instrument de communication extrêmement riche, qui n'est pas sans rappeler la fameuse « Matrice » des univers cyberpunks, le danger en moins (quoique...). Apprenez à utiliser toutes les possibilités qui vous sont offertes.

Les B.A.L. : puissantes et associatives (BAL+Envoi)

Le système de Boîtes Aux Lettres (BAL) proposé par 3615 Casus est particulièrement performant, mais encore faut-il savoir s'en servir correctement. Voici quelques précisions qui vous simplifieront la vie...

1) Créer votre BAL. Rien de plus facile. Quand vous arrivez sur 3615 Casus, on vous demande de choisir un pseudo et un code qui lui est associé. Il suffit ensuite de choisir l'option 1 « Créer votre BAL » pour donner naissance à une Boîte Aux Lettres à votre nom. Désormais, chaque fois que vous reviendrez dans cette rubrique, vous saurez tout de suite si on vous a écrit en consultant le compteur « Messages reçus ».

2) Envoyer un message. C'est à ce niveau que se situe la grande originalité du système. En effet, il vous est possible d'expédier une même lettre à 7 destinataires différents en même temps ! Vous n'avez besoin pour cela que d'écrire les pseudos de vos correspondants sur les lignes prévues à cet effet (en n'oubliant pas de taper <Suite> entre chaque ligne). Tapez ensuite <Envoi> pour remplir la ligne « Objet » qui constituera en fait le titre de votre courrier.

Astuce : Si vous n'écrivez qu'à un seul correspondant, inutile de taper six fois sur <Suite> pour saisir le titre de votre message. Tapez tout de suite sur <Envoi>.

3) Consulter vos messages reçus. Tapez 3 + Envoi et vous verrez apparaître, comme par magie, les messages qui vous ont été adressés pendant votre absence.

4) Consulter vos messages émis. Ici encore quelques « finesses » méritent toute votre attention... Cette option du menu vous permet d'abord de savoir si vos messages ont bien été lus par vos correspondants. En dessous de leur titre, vous verrez une fraction du type 0/1 ou 2/3, etc. Qu'est-ce que cela veut dire ? Eh bien, dans le cas de 0/1, que ce texte a été envoyé à un seul correspondant et qu'il n'a pas encore été lu. 2/3 signifie, en revanche, que vous avez envoyé votre texte à trois personnes et que deux en ont déjà pris connaissance.

Astuce : Si vous relisez un courrier que vous avez envoyé, vous verrez en bas de l'écran qu'il suffit de taper *Envoi... pour réexpédier votre message à sept nouveaux destinataires de votre choix !

5) Annuaire. Vous voulez savoir si un connecté a une Boîte Aux Lettres ? Utilisez l'annuaire ! Une fois que vous aurez repéré la BAL que vous cherchez, tapez le numéro qui lui est associé pour écrire votre message. Pour faciliter vos recherches, notez qu'il suffit de taper les premières lettres du pseudo qui vous intéresse avant d'appuyer sur <Guide>.

Astuce : Sur 3615 Casus, lettres minuscules et majuscules ne sont pas équivalentes, alors prenez bien garde à respecter la façon dont votre correspondant écrit son pseudo !

6) Écrire un répondeur. Votre répondeur est un peu votre carte de visite. Les connectés qui consultent l'annuaire ont la possibilité de le lire et – qui sait ? – peut-être cela leur donnera-t-il l'envie de vous écrire... Ne le négligez pas !

7) Changer votre mot de passe. Si votre code personnel est trop long ou trop facile à trouver, changez-le !

Bien utiliser les BAL

3615 Casus est l'un des rares services télématiques qui permettent d'expédier un message à un grand nombre de correspondants en un minimum de temps. En plus des sept destinataires qui peuvent être choisis au moment de l'écriture de vos lettres, n'oubliez pas que l'option 4 du menu de la rubrique Boîtes Aux Lettres vous permet d'en sélectionner une infinité d'autres (7+7+7, etc.).

Cela vous offre, entre autres, la possibilité de créer un véritable « club télématique » en échangeant des informations, des idées, des conseils avec toutes les personnes qui partagent vos goûts. Pourquoi vous en priver ?

Les petites annonces : simples et pratiques (PA+Envoi)

On ne le répétera jamais assez : inutile d'indiquer votre pseudo dans le texte de vos annonces, les personnes intéressées seront *automatiquement* dirigées vers votre BAL ! Il est donc indispensable que vous en possédiez une...

Et si vous cherchez quelque chose de précis (un jeu, un partenaire, etc.), pensez à consulter les propositions des autres connectés avant d'écrire votre annonce. Vous trouverez des centaines d'annonces sur 3615 Casus !

Astuce : Choisissez bien le titre de vos annonces, car c'est lui qui attirera le regard des personnes susceptibles de les lire. Ainsi, si vous cherchez des joueurs, indiquez votre département !

La messagerie : directe et conviviale (MES+Envoi)

La messagerie vous offre la possibilité d'être contacté par un autre connecté, quelle que soit la rubrique dans laquelle vous vous trouvez. Quand un message vous est adressé, vous en êtes avisé par un petit texte en haut de l'écran. Il vous suffit alors de taper * <Guide> pour lire ce que votre correspondant veut vous dire. Après avoir répondu, vous vous retrouverez exactement à l'endroit où vous étiez avant l'arrivée du message.

Astuce : Évitez de répondre à un appel lorsque vous êtes en train de répondre à un courrier (BAL), rédiger une petite annonce (PA) ou un mur (MUR). En effet, vous pourriez avoir la mauvaise surprise de voir votre texte annulé.

La messagerie internationale : le monde à portée de clavier (DIA+Envoi)

Si vous n'avez pas la chance d'être abonné à Internet, 3615 Casus vous permet de dialoguer avec des correspondants du monde entier. En tapant DIA+Envoi, vous pourrez faire connaissance avec des gens de tous les pays et toutes les origines : historiens péruviens, ingénieurs portugais, lycéens grecs, etc. Vous verrez qu'il n'est pas difficile de lier connaissance ! Attention : même si le français est une langue enseignée dans beaucoup de pays, quelques bases en anglais pourront vous être très utiles.

Astuce : Pensez à créer une BAL internationale dans cette rubrique, ainsi, vos « amis d'ailleurs » pourront vous laisser des messages en votre absence. ■

Joueurs de Spellfire, vous avez un problème ? Tapez MUR+Envoi !

Les rendez-vous des fans de jeux de cartes interactifs

• Tous les mercredis et les samedis, à 14 h 30, une bourse d'échange de cartes (*Magic*, *Spellfire*, *Doom Troopers*, etc.) est organisée en messagerie directe (MES+Envoi). Si vous vous connectez à ce moment-là, pensez à indiquer dans votre Carte de Visite (CV) à quels types de jeux vous vous intéressez.

• La rubrique Petites Annonces (PA) vous permet également, dans sa section « Échanges », de troquer des cartes.

• Signalons, enfin, qu'il existe désormais des murs (MUR) « Spellfire » et « Autres jeux de cartes interactifs », en plus de celui consacré à *Magic*. Si vous avez des problèmes de règles ou avez inventé des tactiques originales, n'hésitez pas à en faire part à tous. Attention : les propositions d'échanges, d'achats ou de ventes sont systématiquement éliminées des murs (les PA sont faites pour ça !).

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), BLACK RACKAM (navigation et combats entre flibustiers), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur), ROGUE (médiéval-fantastique).



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 ROGUE

Vous dirigez les pas de votre personnage dans les sous-sols de la ville de Laelith (250 niveaux !). Les joueurs peuvent se rencontrer, se parler, se combattre... ou s'entr'aider !

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).



ZAARDEN

par téléphone, au 36.68.00.63

Le premier jeu de rôle vocal, à thème médiéval-fantastique, vous conduit dans l'univers sonore de la très étrange contrée de Zaarden. (ex 36 70 07 70)

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,27 F TTC/mn ou 2,19 F TTC/mn.

3615 DESCARTES

Descartes Editeur vous livre à domicile tous les jeux de son catalogue. (paiement par chèque ou CB).

9 MOIS POUR DEVENIR UN BÉBÉ



Photo : COSMOS



Le prochain numéro de SCIENCE & VIE HORS-SERIE vous invite à découvrir tout ce qui se passe au cours des neuf mois qui transforment un oeuf fécondé en un bébé. Mois par mois, vivez cette histoire aussi simple qu'extraordinaire qui se renouvelle depuis des millions d'années.



EN VENTE PARTOUT

10e SALON DES JEUX



8-17 AVRIL 95

PORTE DE VERSAILLES - PARIS

HALL 1 - 10/19H - NOCTURNE VENDREDI 22 H

Lundi 10 Avril
8h/12h
réservé aux professionnels fermé au public

avec le 16ème Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit

COMITE DES EXPOSITIONS DE PARIS - 55, quai Alphonse Le Gallo - BP 317 - BOULOGNE CEDEX - Tél : (16-1) 49 09 60 82

MULTISIM PRÉSENTE
EN PREMIÈRE ÉDITION
LIMITÉE



L'APOCALYPSE APPROCHE
LES SIGNES SONT LÀ
ABATTEZ VOS MEILLEURS ATOUTS
POUR DEVENIR LE ROI DU MONDE

KABAL le jeu de cartes en français dans l'univers occulte de NEPHILIM
Plus de 400 cartes différentes à collectionner.
Disponible dans tous les points de vente habituels.

